
REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
Nintendo®
Acción
AÑO VII Nº 69 - 395 PTAS
MISSION: IMPOSSIBLE, TODO A PUNTO
6 páginas con las últimas pantallas e imágenes
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
MÁS DE 50 NUEVOS JUEGOS PARA N64
Perfect Dark
Extreme G2
F-1 World Grand Prix
Wipeout 64
Castlevania 64
Rayman 2
Biofreaks...
HOBBY PRESS
TUROK 2, POR FIN PROBAMOS EL CARTUCHO...
¡¡Y qué fuerte!!
REGALAMOS
30 GAME BOY CAMERA
Conoce todo sobre el juego que va a desbancar a Mario
Banjo Kazooie
00069
8 426239 010023
Trucos para Duke Nukem 64, Top Gear Rally, Wetrix, Lufia, NBA Courtside

Sumario Nº69 Agosto

Nintendo START Acción

Big N ... 4
Noticias ... 50
Nintendojo ... 64
Trucos ... 82
Selección Nintendo ... 88

Previews

Banjo-Kazooie ... 10
Mission: Impossible ... 18

Reportajes

31 juegos para el futuro ... 24
Turok 2 ... 44

Novedades

Iggy´s Reckin´ Balls ... 60
Rampage ... 62
International Superstar Soccer (GB) ... 63

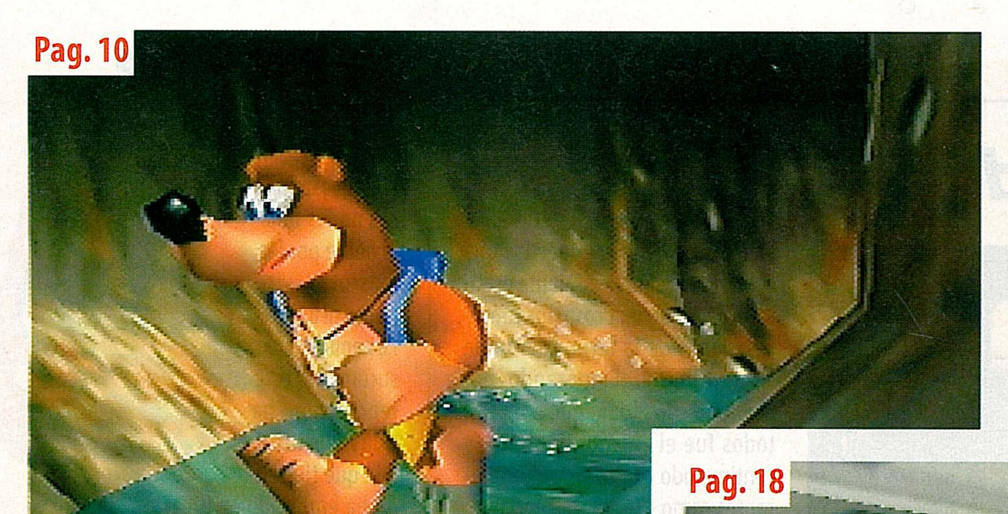
Concursos

Game Boy Camera ... 58

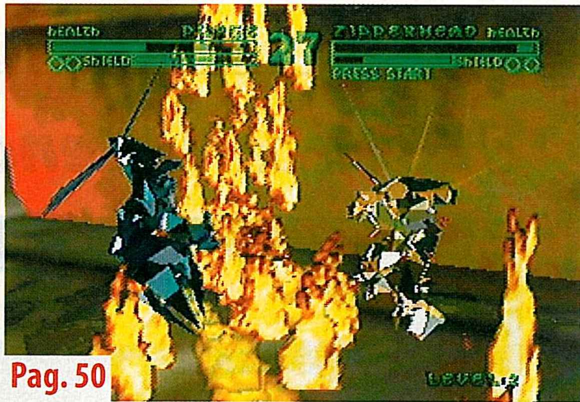
Guías

Mystical Ninja Starring Goemon ... 68
Lufia ... 73
Duke Nukem 64 ... 78
Yoshi's Story ... 85

Pag. 10



Pag. 50



Pag. 18



Previews

«Banjo-Kazooie» y «Mission:Impossible» son las estrellas indiscutibles de nuestra sección de avances. Hemos probado ambos cartuchos y aquí tenéis todo lo que han dado de sí, al menos de momento.

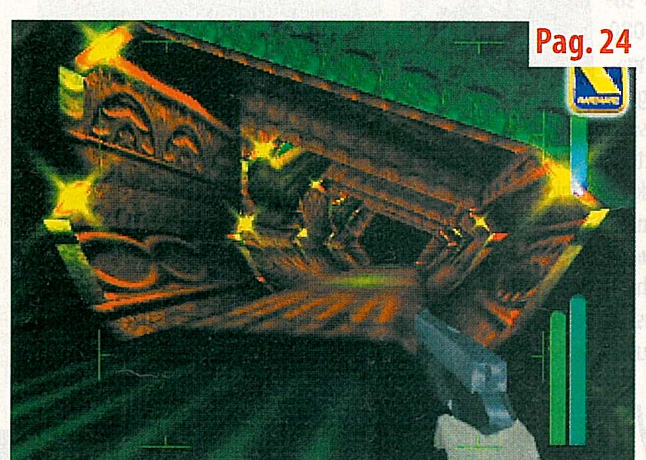
Pag. 62



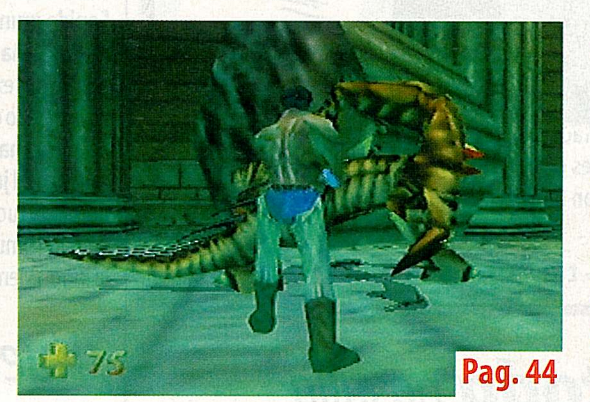
Pag. 63



Pag. 24



Pag. 44



Reportajes

Este número viene cargado de novedades. Os presentamos todos los juegos que vendrán durante este año, con la presencia estelar de Turok 2, que os dedicamos en primicia total.

Pag. 24



Director Editorial Domingo Gómez
Director Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Colaboradores Rubén J. Navarro, Roberto Lorente, David García

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General Karsten Otto
Subdirectores generales Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso
Director de distribución Luis Gómez-Centurión
Directora Comercial Mamen Perera
Coordinación de Publicidad Mónica Marín

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Fotografía Pablo Abollado

Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones Cristina del Rio, María del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 91 654 81 99 Fax. 91 654 86 92
Pedidos y Suscripciones Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución HOBBY PRESS, S.A. Tel. 91 654 81 99
Transporte BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200
28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992



Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**

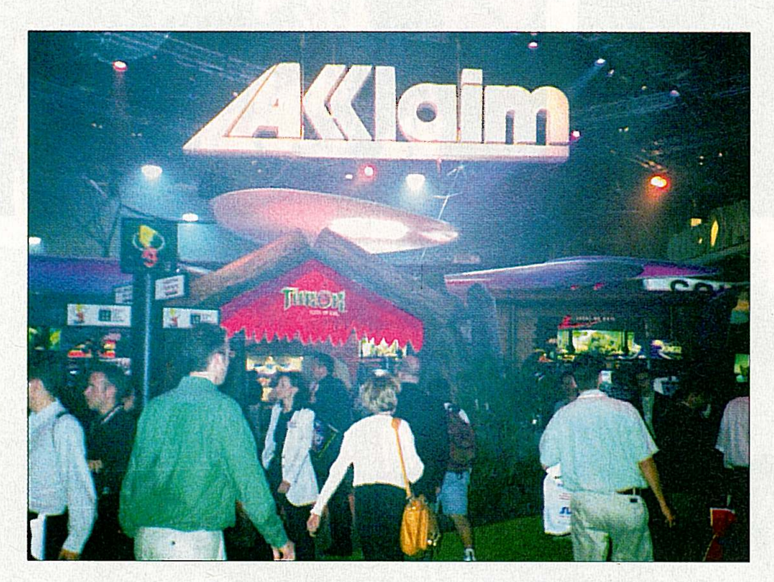


Cómo puntuamos

0-50: Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
50-60: Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
60-70: Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
70-80: Bueno. No te defraudará.
80-90: Superior. Muy recomendable.
90-95: Un superclase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
95-99: Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
100: ¿No existe el juego perfecto?

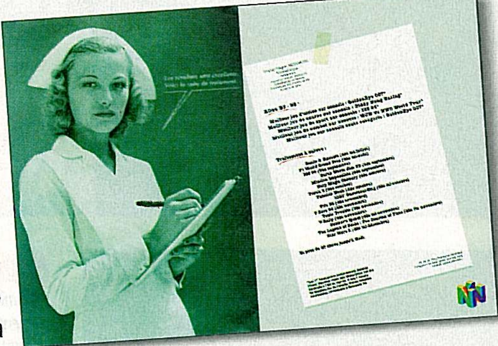
la imagen

El E3 fue de Nintendo 64



La mayoría de los periodistas que cubrieron el show de Atlanta están de acuerdo en una cosa: **los mejores juegos de la feria, fueron de Nintendo 64.** Empezando por **«Legend of Zelda»**, que para casi todos fue el "Juego del show", y continuando con cosas tan interesantes como **«Turok 2»** (Acclaim), que los organizadores del E3 incluyeron entre los tres mejores programas, o como los **títulos deportivos** de esta compañía, que recibió el premio a la mejor línea de juegos, o como **«WCW vs NWO»** de THQ, que fue nombrado mejor juego de lucha para consola.

La receta del éxito



El doctor Miyamoto extiende una receta muy particular en esta **doble de publicidad francesa.** En vista de los excelentes resultados de la paciente N64 (5 de los 7 oscars a los mejores juegos del año que otorga la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas), propone un tratamiento para los próximos meses que incluye grandes dosis de vitaminas jugables: «Banjo-Kazooie», «F1 World Grand Prix», «Mission Impossible», «Turok 2» o «Zelda».

Música para snowboarders



Ya os habíamos hablado en alguna parte de la excelente **banda sonora de «1080 Snowboarding». Sonido grunge y mucha caña** son sus credenciales, así que no nos extraña que su calidad no haya pasado desapercibida en **Japón, donde ya han editado un CD con la música del juego.** Un consejo: cuando el cartucho llegue aquí, no os perdáis la música que suena durante la intro. ¡Menudo shock estético!

¡Las mascotas contraatacan!



A estos japoneses no les baja la fiebre por las mascotas virtuales ni a tiros. La penúltima en sucumbir a este fenómeno ha sido **Hello Kitty**, a la que Nintendo ha embutido en un artefacto tipo Tamagotchi para que la cuiden las niñas de todo el país. A juzgar por el tono rosa del aparato, mucho nos tememos que la **moda va cogiendo tintes bastante cursis.**

GANADORES DEL CONCURSO «MYSTICAL NINJA:STARRING GOEMON»

Cristina Marco Corredor	Zaragoza
Daniel Girol Romero	Melilla
Rafael Monterde Alonso	Castellón
Juan David Vidal Pérez	Murcia
Miquel Rotger Sastre	Baleares
Pedro de la Dueña Vico	Madrid
Roger Solé Navarro	Barcelona
Alejandra Esteban García	Soria
Aaron Nieto Cuesta	Asturias
Raimon Nonell Codoñes	Barcelona
Antonio Gamero Plaza	Barcelona
Daniel Morales Cobo	Córdoba
Francisco López Fernández	La Coruña
Santiago I. Fdez.-Pacheco	C. Real
Xavier Bastías López	Barcelona
Juan José Calle Sarmiento	Palencia
Fco. José Martín Moreno	Madrid
Javier Moreno Cascales	Huelva
Luis García Sousa	Madrid
Daniel Carrera Santín	León

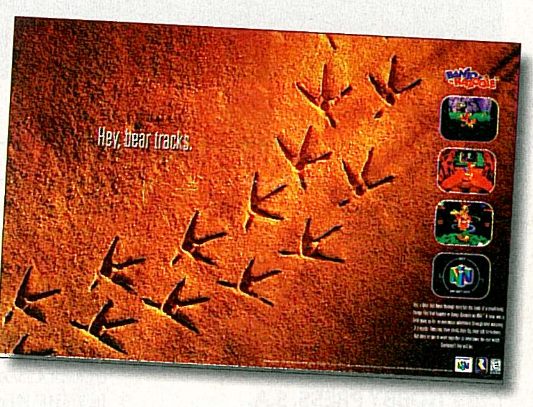
¿qué dice este mes la prensa?

Páginas a toda pastilla



¿De qué se ocupan este mes las revistas especializadas japonesas? Pues de cosas tan interesantes como **«F-Zero X»**, el "hiper-turbo- velocísimo" juego de Nintendo, que está ya a punto de caramelo por aquellas latitudes, y de, atentos al título, **«Choro Q»**, un divertido juego de coches que ha programado Takara. El resto de titulares suenan a chino (que no, que es japonés), pero apostaríamos algo a que hablan de cosas como **«Ogre Battle 3»**, **«Castlevania 64»** o... bueno, nuestro nipón no da más de sí...

¿Huellas de oso?



La **publicidad americana de «Banjo-Kazooie»** va en plan documental de National Geographic y se pone a analizar un rastro de huellas que tienen toda la pinta de ser... ¡de oso! ¿Seguro? Bueno, para ser más exactos se podría decir que son de **oso con pajarraco incorporado a la espalda.** Y si no nos equivocamos, nos da que en este paseo nuestro amigo decidió que se volviesen las tornas y que el plumífero cargase con él durante un rato. Cosas de Banjo y Kazooie. Cosas de RARE.

Viñetas de Kombate

Ya sabéis que cada vez que sale un nuevo «Mortal Kombat» la afición por esta serie de lucha se dispara hasta las nubes. Y como de lo que se trata es de aprovechar el tirón entre los fans, pues aquí tenéis ipso facto la **portada del cómic de «MK4»** que anda ya circulando por Estados Unidos. Así los incondicionales pueden jugarlo, y flipar con la versión de Nintendo 64, o también leerlo... en inglés, de momento.

EL OJO CRÍTICO

Decididamente, el mundo Nintendo anda lleno de psicópatas obsesionados por secuestrar señoritas. Bowser deja a Mario sin la Princesa, ahora Gruntilda raptará a la hermana de Banjo, y dentro de no mucho tiempo será Link el que tenga que ir a rescatar a la princesa Zelda. ¿No podrían echarle más imaginación a los argumentos?

el pulso

GAME BOY

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Wario Land II	=	4
2. V-Rally	=	2
3. Turok	=	8
4. Donkey Kong Land III	=	8
5. Pocket Bomberman	=	5
6. King of Fighters	=	4
7. Lucky Luke	=	6
8. Bust-A-Move 2	=	7
9. Pitufos 3	=	6
10. ISS	N	1

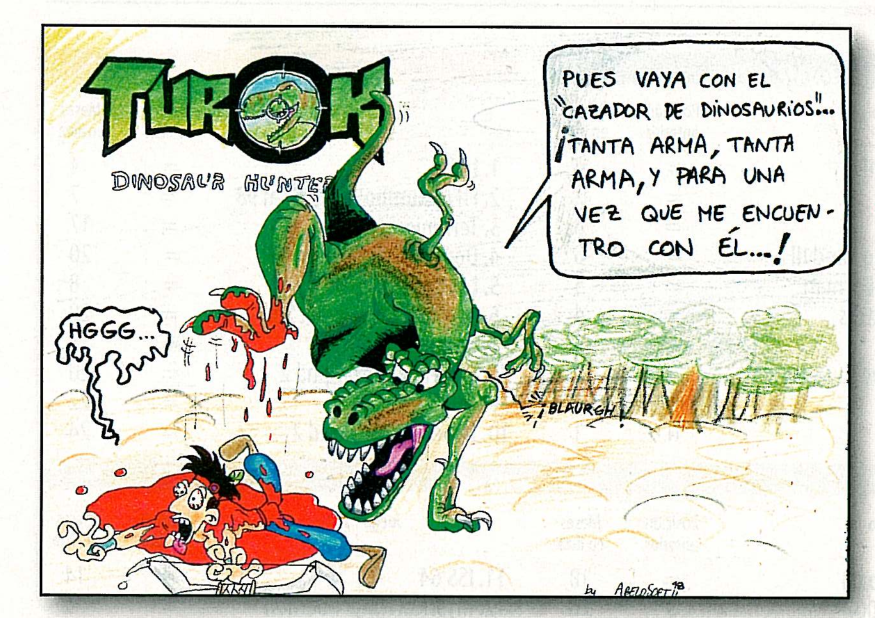
SUPER NINTENDO

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Lufia	=	4
2. FIFA: Rumbo al Mundial 98	=	7
3. Terranigma	=	17
4. Donkey Kong Country 3	=	20
5. Lucky Luke	=	8
6. Tintín El Templo del Sol	=	20
7. Kirby´s Fun Pack	=	18
8. Street Fighter Alpha 2	=	20
9. Tetris Attack	=	22
10. Super Mario World 2	=	24

NINTENDO 64

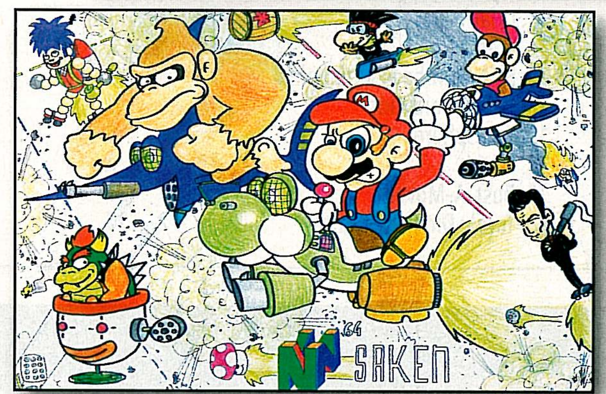
Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Super Mario 64	=	18
2. GoldenEye 007	3	10
3. Forsaken	5	2
4. Diddy Kong Racing	2	8
5. Yoshi´s Story	4	5
6. NBA Courtside	7	2
7. Quake	6	4
8. Duke Nukem 64	=	7
9. Mario Kart 64	=	14
10. Fighter´s Destiny	=	6

Juego	Posición anterior	Meses en lista
11. ISS 64	=	14
12. Mystical Ninja Goemon	=	3
13. Lylat Wars	14	11
14. Wetrix	15	2
15. FIFA: Rumbo al Mundial 98	13	7
16. Snowboard Kids	=	5
17. Tetrisphere	=	6
18. GT 64	19	2
19. Bust-A-Move2	18	3
20. Turok: Dinosaur Hunter	=	17

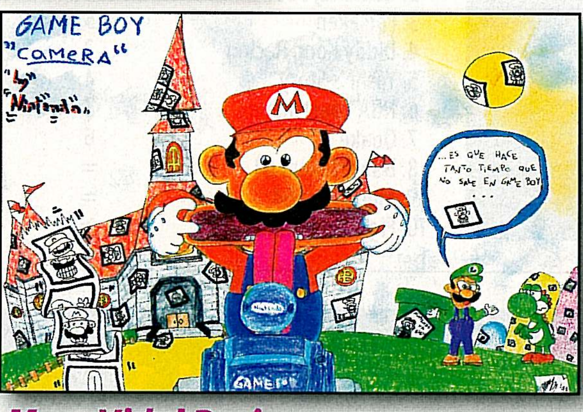


Abel Oroz Vicente
(Pamplona)

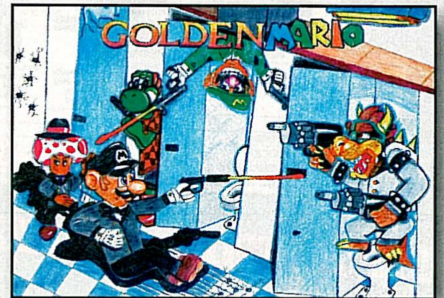
Qué, ¿ha dolido el pisotón? Estas cosas seguro que no le pasan al pobre Turok en la segunda parte de su aventura. Al menos hasta que la mente calenturienta de nuestro amigo Abel se le ocurra jugar a aquello del cazador cazado. Ahora que no queremos ni pensar lo que le puede pasar en el próximo dibujo que nos mande.



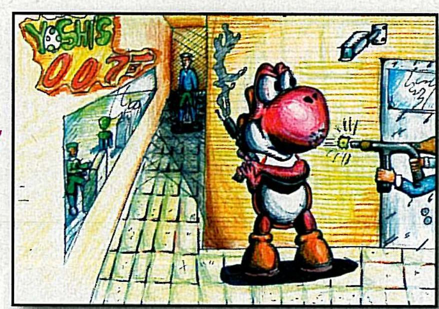
Guillermo Martínez-Vela
(Barcelona)



Marc Vidal Bori
(Lleida)



José Carlos Sierra Sánchez
(Soria)

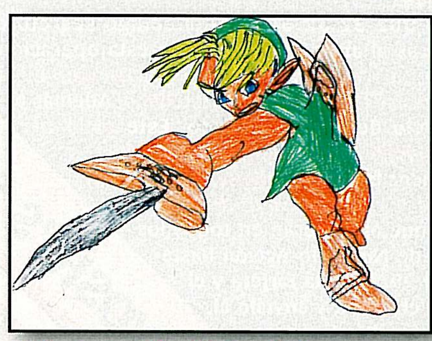


Diego Acón
(Madrid)

En colaboración con NORMA Comics

Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, os regalaremos un **portafolio de Dragon Ball**, con 4 láminas tamaño gigante. La dirección es la de siempre, y hacednos el favor de poner la edad, que siempre se os olvida.

los más pequeños



Héctor Abril Rodríguez
10 años (Sevilla)



Pilar Menéndez Martín
5 años (Sevilla)



Gabriel Millán Herrero
9 años
(Zaragoza)

a veces llegan cartas...

Hola Nintendo Acción:
Os escribo para deciros que me gustan vuestras rebistas. Me gusta la información y las explicaciones de los juegos de nintendo.

Hasta siempre.

JAVIER

Breves, pero intensas
Javier Fachol Moral
(Guipuzcoa)

Pues mirad, es que el otro día me estaba peleando con mi primo para correr con el Mario en el Mario Kart 64, y no se le ocurrió mejor idea que cojerme de la correa del reloj para hacerme una llave y la llave no me la hizo, pero rompió la correa de mi reloj y el reloj cayó al suelo y lo pisoteamos. Y desde entonces no me funciona el reloj. Y yo pensé: "a ver si estos de Nintendo Acción se estiran un poco y me mandan un reloj". Porque és el

Accidentadas
Francisco Antonio López
(Almería)

¡Hola! Me llamo Víctor, y tengo 11 años, una N64, y un poco de hambre. Así que cuando termine la carta me voy a hacer un bocata de chori pa' ventilarme!. Perdón, pero es que el otro boli no me pintaba.

Con boli de recambio
Víctor Parro Rubio
(Valladolid)

HOLA, ME LLAMO JOSE JAVIER, TENGO 16 AÑOS Y OS MANDO ESTE PEAZO DIBUJO PARA QUE APRECIEIS UNA GRAN OBRA MAESTRA, EL FUTURO GANADOR DEL PAD DE N64.

De videntes frustrados
José Javier Rosas García
(Barcelona)

y a veces hasta fotos



Roberto Chabeaud Prado
(Palma de Mallorca)



Juan Antonio Cortés
(Córdoba)



Daniel Gómez Aragón
(Sevilla)

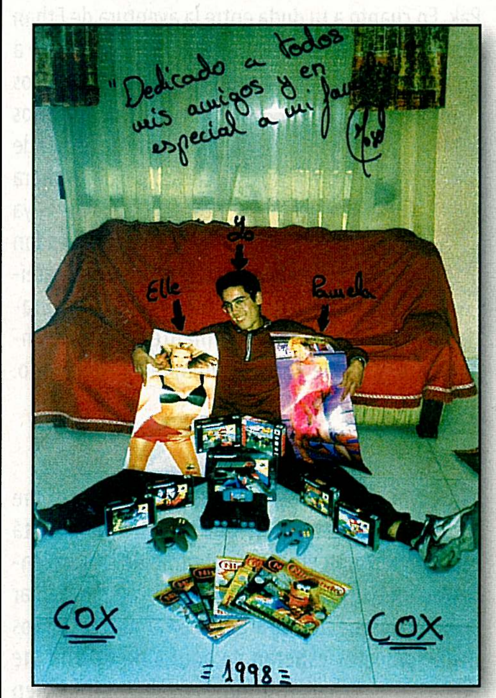


Daniel Sánchez Pérez
(Madrid)

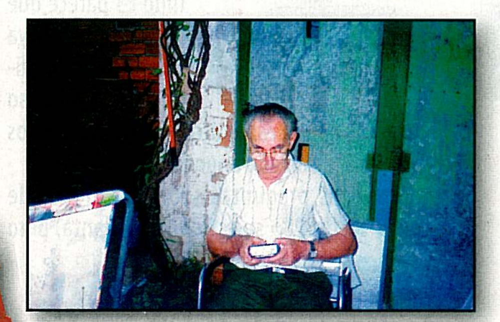
los lectores estrella



Ángel García Parra
(Badajoz)



José Manuel Cerdán
(Alicante)



El abuelo de Marcos Rotllán González
(Tenerife)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a **Nintendo Acción. C/Ciruelos, 4. 28700 S.S. de los Reyes. Madrid.**

Aquí radio Big N transmitiendo en vivo y en directo para todos los hogares nintenderos de este país. Nuestro programa de hoy incluye temas tan jugosos como los que vais a leer, así que ni se os ocurra cambiar el canal.

"Atentos al «F-1 World Grand Prix», porque puede dejar en pañales al resto de juegos de carreras de Nintendo 64."

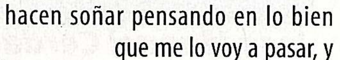
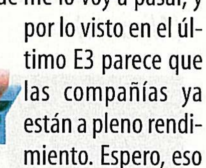
Hunt, el de Mission:Impossible

Oleguer Falguera, de Granollers, vive sin vivir en sí mientras espera que salga **«Mission: Impossible»**. Lo primero que debes saber es que el cartucho de Ocean sí va a ser compatible con el Rumble Pak. En cuanto a tu duda entre la aventura de Ethan Hunt y **«Legend of Zelda»,** es como preguntarle a los niños si quieren más a papá o a mamá. Pues a los dos, porque estamos hablando de un par de cartuchos de primera categoría. El «M:I» ya lo he jugado, y es tan real que parece increíble. «Zelda» seguramente será más importante, y desde ya estás obligado a comprarlo. Mejor, cómprate los dos.


Escena renderizada de «Mission:Impossible» para N64

La N64 a toda máquina

Un lector de Ibiza que no dice su nombre, me comenta su impresión de que la Nintendo 64 está espabilándose ya en cuanto al ritmo de lanzamientos, aunque se queja de lo que tardan en programar las compañías. Estoy de acuerdo en ambas cosas. Los títulos que nos esperan de aquí a fin de año me hacen soñar pensando en lo bien que me lo voy a pasar, y por lo visto en el último E3 parece que las compañías ya están a pleno rendimiento. Espero, eso sí, que no nos hagan esperar como algunos juegos que llevan más de un año anunciándose.

En cuanto a tus preguntas sobre los juegos de coches, **«V-Rally 98»** se estrenó en Atlanta, pero todavía estaba demasiado verde como para hacernos una idea de sus posibilidades. Y que quede claro que no nos hemos olvidado de **«F1 World Grand Prix»**. Que lo saque Nintendo ya es toda una garantía, así que cuidadito con él, porque puede dejar en pañales a todos los juegos de carreras disponibles.

Polémica con El Pulso

Me voy de marcha ahora con **Jaime Fernández-Blanco,** un madrileño que no acaba de entender que en El Pulso se den casos como que «GT64» esté por encima de «Turok», cuando éste tuvo mejor puntuación en la revista. Una vez más, y aunque me repita más que "Verano Azul", vuelvo a deciros que al hacer nuestra lista de éxitos no miramos sólo la nota, sino que también intentamos actualizarla un poco.

Mi amigo Jaime también me cuenta que ha conseguido ahorrar algún dinerillo, pero no sabe si gastárselo en **«Forsaken»** o en **«Banjo-Kazooie»**. Yo te digo que cada uno es un peso pesado en su género, pero dado que ya tienes «Turok» y «GoldenEye», quizá el juego de RARE te venga mejor para cambiar un poco de aires. Y ten en cuenta que podemos estar hablando del primer juego que pueda hacerle sombra a «Mario 64». Por último, si estás pensando en comprarte un cartucho de carreras quizá sea mejor que te esperes a ver el resultado que da la nueva generación que viene, con títulos como **«F1 World Grand Prix»**, **«V-Rally 98»** o **«Top Gear Overdrive»**.

"Chinakadas" varias

Que pase ahora **Antonio Escudero,** que tengo algunas cositas que decirle sobre sus sueños "chinakas". Por ejemplo, que en España es casi imposible que aparezcan cosas como **«Doraemon 64»** o **«Wonder Project J2»**, simplemente porque no gustan. **«Jungle Emperor Leo»** parece un proyecto con mucha más entidad, pero como Nintendo de momento no suelta prenda es imposible hablar de fechas. En cualquier caso, se trata de un lanzamiento a largo plazo. ¿Y **«Sailor Moon»** o **«Dragon Ball»**? Primero espera a que alguien los programe y después ya hablaremos de lanzamientos en España, ¿vale?



Un defensor de «Cruis´n USA»

Desde Pontevedra me escribe **Javier Couso,** un jugón con tan buena voluntad que es capaz de defender a capa y espada las virtudes de **«Cruis´n USA»**. Asegura que el "popping" clamoroso que se produce en el juego no es en absoluto molesto, y que la sensación de velocidad es mejor, por ejemplo, que la de **«Multi Racing Championship»**. Ahí sí que puedes llevar razón, porque algunos juegos de carreras no se distinguen precisamente por su velocidad. **«Automobili Lamborghini»** ya me mosqueó, y lo de **«GT 64»** tampoco es como para tirar cohetes. Por cierto, seguro que te encantará saber que pronto saldrá **«Cruis´n World»**, y éste seguro que sí aparecerá a tiempo en la revista.

La pregunta del mes

Germán García, de El Masnou, me ha escrito una carta muy interesante en la que demuestra su mosqueo por la situación de la Nintendo 64 y los proyectos de la competencia, ya sea la *Dreamcast* de Sega o la supuesta *PlayStation 2* de Sony.

Vamos a ver. No te fíes de los rumores y no le des tantas vueltas a proyectos (si es que los hay) que verán la luz dentro de muchos años.



La realidad, el presente, es que tu Nintendo64 aún tiene mucho que ofrecer, y que sin embargo otras máquinas están más secas que un bacalao. Tampoco te dejes impresionar por abrumadoras presentaciones que no llevan a ningún sitio: lo de Dreamcast no será nada de nada hasta dentro de un par de años. ¿Y hasta ese momento, qué? ¿Jugar con Saturn? Ja, no me hagáis reír.

Y con respecto a la PSX2, no voy a gastar demasiado papel. Nintendo 64 es mejor de aquí a Lima que la PSX y la PSX2 juntas y envueltas en un paquete con lacito colorao. Con todo, te diré que Nintendo, dado que la tecnología está permanentemente en evolución, ha empezado a sellar algunos acuerdos con empresas relacionadas con Silicon Graphics y otras compañías especializadas en "tools" de diseño para dar forma a la consola del futuro. Del futuro que viene, que no es ni ahora, ni dentro de dos años, amigo Germán.

Velocidad sin límite





Sólo para los mejores pilotos



Distribuido por:

INFOGRAMES
IBERICA







La pareja perfecta para el juego de moda

BANJO-KAZOOIE



Un oso de aspecto despistado y el pájaro que viaja en su mochila no parecen los héroes más fiables. Sin embargo, la magia de RARE los va a convertir en la pareja estelar de la última y más grande aventura creada para Nintendo 64.

Banjo y su compañero Kazooie serán los protagonistas de un cartucho que aspira a convertirse en el sucesor de «Mario 64» con todas las de la ley. Hace falta mucho talento para poder alcanzar esa meta, pero si hay algo que les sobra a los programadores de RARE es talento precisamente.

La aventura comenzará cuando la bruja Gruntilda, una vieja llena de verrugas, rapte a la hermana de Banjo con el fin de robarle su belleza. Como imaginaréis, nuestro dúo no tardará ni un segundo en ponerse manos a la obra para que la familia vuelva a estar unida. Por delante tendrán nueve mundos con una mezcla agridulce: les rondarán peligros de todo tipo, pero también visitarán escenarios de una calidad gráfica superior a todo lo que hayáis visto en vuestra Nintendo 64.

En «Banjo-Kazooie» se va a inaugurar una nueva fórmula que podríamos bautizar como "dos protagonistas en uno", porque desde luego el juego será una verdadera exaltación del trabajo en equipo. La acción os invitará a alternar la fuerza bruta de Banjo, el oso, con la habilidad para el desplazamiento y una portentosa velocidad de Kazooie, el pájaro, y entre los movimientos de uno y otro acabaréis dominando hasta veinte diferentes. ¿Exagerado? Nada de eso, porque necesitaréis echar mano de todos para recoger los más de mil items que habrá repartidos por el juego. Será una labor de exploración colosal, pero imprescindible para no perderos ni una gota del juego que va a arrasar este verano.



El comienzo de la aventura

Espejito, espejito, ¿quién es la más guapa del mundo? Seguro que tú no, Gruntilda.

Nadie supera la belleza de Tooty, la hermana de Banjo. Pero hay una solución.

Raptarla y robarle su encanto. Gruntilda pone en marcha su maléfico plan.

Ahí está Tooty, que no sospecha la que se le viene encima. ¿Y dónde anda Banjo?

Durmiendo como un tronco sin saber lo que ocurre fuera. Kazooie intenta despertarle.

Pero cuando lo consigue ya es demasiado tarde. Ahora tendrán que ir en busca de Tooty.

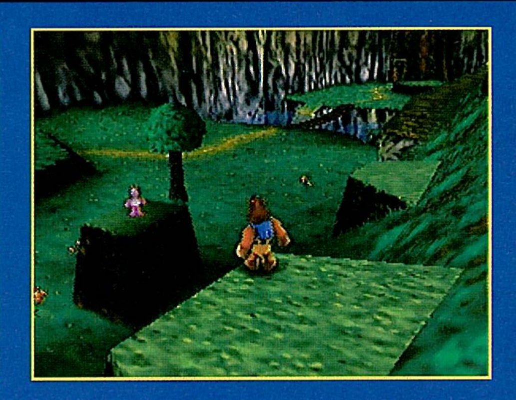


RARE ha creado una aventura simpática e infantil en apariencia, que en realidad esconde una gran capacidad técnica y una jugabilidad profunda y absorbente como la que más. Cuidado con creer que éste será un juego para niños pequeños.

En busca de la mejor perspectiva







En «Banjo-Kazooie» tendréis **total libertad para moveros por los escenarios**, pero **no habrá un despliegue de cámaras** tan abundante como el que os habéis encontrado en otros. Podréis elegir entre **avanzar con una vista aérea general, situar la cámara siempre detrás de Banjo o adoptar una perspectiva subjetiva** que os servirá para observar los alrededores sin desplazaros. Será más que suficiente para darle su merecido a la pérfida Gruntilda.

BANJO, SUS AMIGOS Y GENTE DE OTRA CALAÑA

Banjo



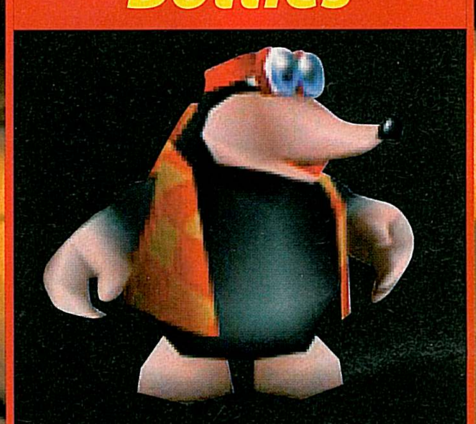
El protagonista principal del juego. Este oso se va a convertir en una de las grandes estrellas del firmamento Nintendo.

Kazooie



Viaja en la mochila de Banjo, pero pasa a la acción para volar o avanzar más rápido.

Bottles



Este topo hará lo imposible por ayudar a Banjo y a Kazooie. Cuando salga de su agujero, les enseñará cómo realizar diferentes movimientos.



En esta fase ambientada en el mar, Banjo tendrá que vérselas con almejas saltarinas, cofres del tesoro con un apetito voraz e incluso peligrosos tiburones. Los programadores han derrochado imaginación y creatividad en cada palmo del juego.



Caminito de ítems al canto. Recoger notas musicales será uno de vuestros objetivos.



¡Uf! Pobre Banjo. Son cosas que ocurren cuando te acercas a un bicharraco como ése.



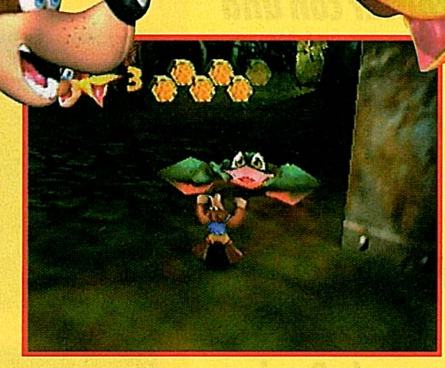
El lado aventurero saldrá a relucir cuando Banjo dialogue con otros personajes.

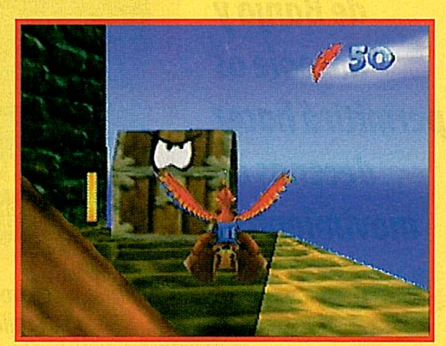


¿Habéis visto el efecto de las gotas de agua? Eso es calidad y lo demás son tonterías.

Un trabajo en equipo







Banjo y su inseparable Kazooie sabrán cómo arreglárselas para **ayudarse el uno al otro. El oso aprovechará su fuerza bruta** en los momentos de más tensión, mientras que su plumífero amigo le dará **vidilla al asunto a la hora de desplazarse.** Será una especie de **protagonista reversible** que os recordará la forma de **trabajar en equipo de la serie «Donkey Kong Country»**. No en vano, ambos juegos han sido creados por el mismo equipo.

Gruntilda



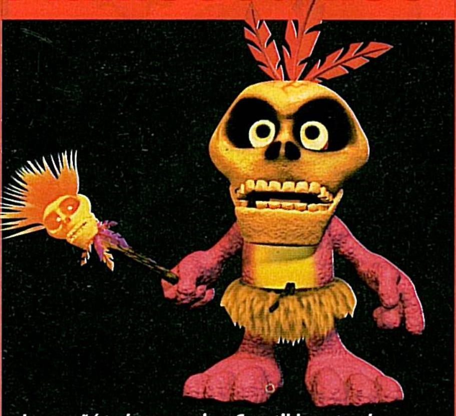
La mala de esta historia. Además de raptar a Tooty, les preparará todo tipo de obstáculos a nuestra pareja de héroes para que no puedan rescatarla.

Brentilda



Parece mentira que esta hada buena sea hermana de Gruntilda. Estará esperando a Banjo y a Kazooie en diferentes lugares, lista para prestarles ayuda.

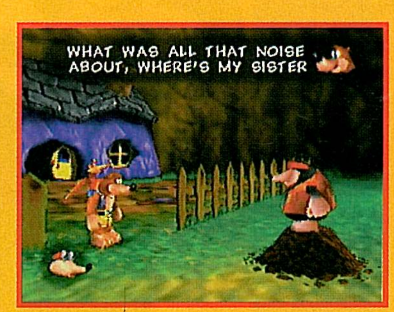
Mumbo Jumbo



Le enseñó toda su magia a Gruntilda antes de que ella le lanzase un hechizo maligno. Cuando le encontréis, os podrá convertir en otra criatura.

La idea de contar con una pareja de protagonistas recordará a la serie «Donkey Kong Country». La versatilidad de Banjo y Kazooie os permitirá hacer decenas de movimientos.

Bienvenidos a la escuela de movimientos

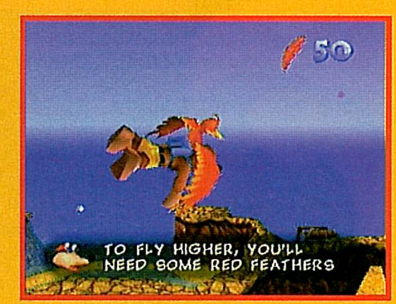












Prácticamente ***todas las combinaciones que se os ocurran hacer en el mando de la Nintendo 64 servirán para que Banjo y Kazooie realicen un movimiento distinto.*** *Aprenderlos todos os llevará algún tiempo, pero por fortuna* ***contaréis con la ayuda inestimable de Bottles, que os irá enseñando paso a paso cómo se hacen.***





Cada vez que os encontréis con Brentilda, el hada buena os soplará algunos datos sobre su hermana Gruntilda. Al final del juego habrá un test en el que os preguntarán sobre ellos.



El camino hacia la guarida de Gruntilda os hará pasar por escenarios muy diversos. Este de las alcantarillas, desde luego, no será el más luminoso que encontraréis.

Las piezas del puzzle os abrirán todas las puertas



Reunir las ***diez piezas del puzzle*** *que habrá en cada mundo será vuestra tarea principal.*



Con las que recojáis en cada fase completaréis ***el cuadro de entrada a la siguiente.***



Al colocarlas en su sitio, ***una puerta se abrirá por arte de magia en el escenario.***



¡Tachán! Ya podéis entrar en la ***próxima fase.*** *Allí os esperan otras diez piezas más.*



Los escenarios más bonitos del mundo

Los **nueve mundos** de «Banjo-Kazooie» van a ser grandes espacios abiertos por los que os moveréis libremente, como ocurría en «Mario 64». Incluso existirá también una zona central desde la que entrar a cada escenario. Éstos, sin embargo, tendrán **todavía más calidad que los del fontanero, con texturas más suaves y formas menos poligonales.** Desplazarse por ellos será un placer para la vista.

Banjo y Kazooie pasarán el rato jugando a la Game Boy, mientras esperan a que comencéis la partida.

¡Cuidado! Un bicho con muy mala pinta saldrá de esta pared justo cuando Banjo intente pasar. Estáis avisados.

«Banjo-Kazooie» mezclará aventura y plataformas siguiendo la receta que ya vimos en «Mario 64». El resultado será aún más espectacular.



Necesitaréis muchas horas de juego para poder descubrir todos los secretos que esconden las nueve fases de «Banjo-Kazooie». Habrá miles de items que recoger y kilómetros de escenario que recorrer, antes de llegar al final de la aventura.

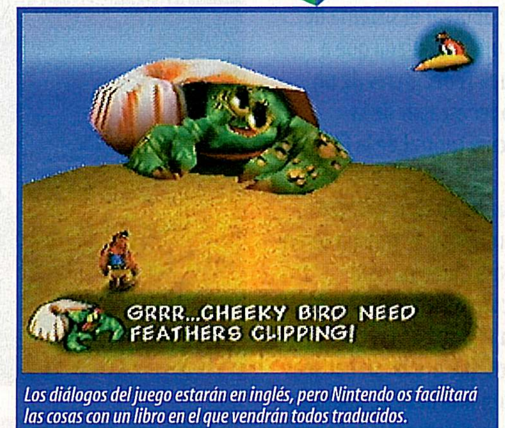
Banjo vs Mario, lucha por el trono de N64

*Hasta ahora, nadie le discutía a Mario el puesto de número uno entre los juegos de Nintendo 64. Sin embargo, el **fontanero por fin va a encontrar en «Banjo-Kazooie» un rival que ponga en peligro su posición privilegiada.***
La mecánica de juego será muy parecida, con mundos que se abrirán a medida que reunáis determinados items (piezas de puzzle en este caso), y hasta el estilo estará en la misma onda: los movimientos de Banjo, la mezcla de aventuras y plataformas...
*Pero **donde la lucha puede estar más disputada es en los gráficos,** porque RARE ha conseguido imprimirle a su juego un **toque de distinción visual** que le puede aupar a lo más alto.*
El veredicto final os lo daremos en nuestro próximo número, que será cuando analicemos el cartucho a fondo.

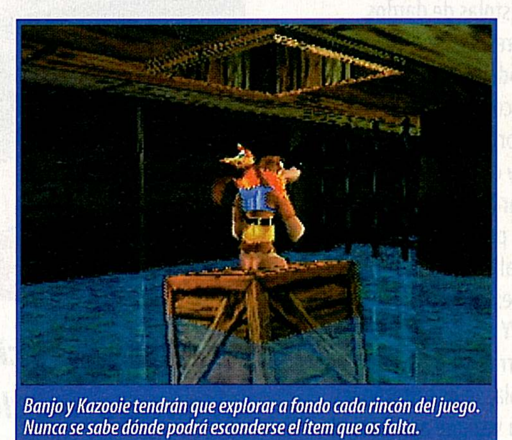


El colorido de los escenarios y la alegría de los personajes darán personalidad a los gráficos. En «Banjo-Kazooie» todo será un espectáculo visual.





Los diálogos del juego estarán en inglés, pero Nintendo os facilitará las cosas con un libro en el que vendrán todos traducidos.



Banjo y Kazooie tendrán que explorar a fondo cada rincón del juego. Nunca se sabe dónde podrá esconderse el item que os falta.

Festival de items







En la aventura de Banjo vais a encontraros con multitud de items. Veréis **piezas de puzzle** que os abrirán el paso a nuevas fases, **notas musicales** que servirán para entrar a otras zonas, **panales de abeja** que repondrán vuestra energía o, por ejemplo, **plumas** para conseguir que Kazooie vuele más alto. En total, **más de mil items** repartidos por las **nueve fases** del juego.

Un "Game Over" de pesadilla



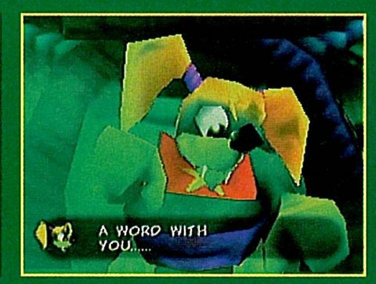
Cada vez que salgáis del juego, un esbirro de Gruntilda pondrá en marcha la máquina...



...para robarle la belleza a Tooty. Ahora la bruja será un clon de las Azúcar Moreno...



...hasta el pelota de Mumbo Jumbo se quedará prendado de sus atributos...



...pero mucho nos tememos que Tooty no estará muy contenta con su nuevo aspecto.



El juego que te convertirá en agente secreto

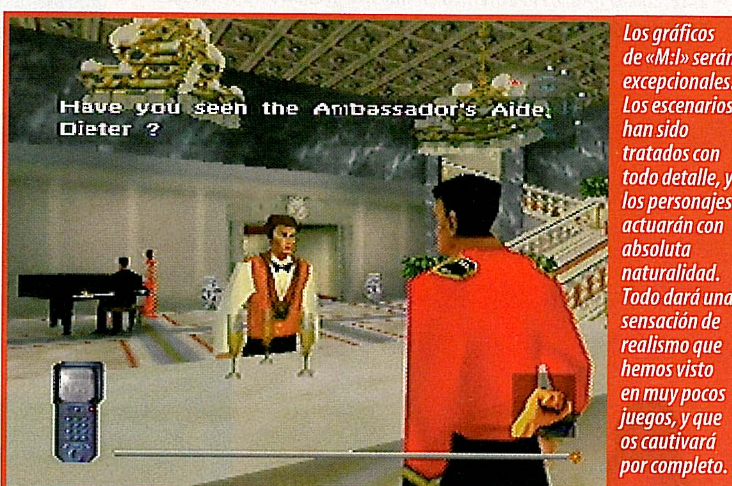
MISSION: IMPOSSIBLE

Han sido necesarios varios años de trabajo y algún que otro cambio de rumbo en el proyecto, pero por fin hemos podido jugar a «Mission: Impossible». El cartucho que nos envió Infogrames todavía tenía los textos en inglés, pero la **versión definitiva vendrá traducida al castellano** para que podáis meteros de lleno en la piel de Ethan Hunt y revivir las líneas maestras de la película del señorito Cruise.

A primera vista os **puede parecer que estamos ante un clónico del genial «GoldenEye»**, pero tenéis que borrar esa idea de vuestra cabeza inmediatamente. Desde luego, los gráficos estarán a la altura de los del juego de RARE, con **impactantes secuencias de animación, texturas perfectas en las caras de los personajes y escenarios** que os harán caer de espaldas. Pero donde sólo había disparos en el cartucho de Bond, os vais a encontrar con una **jugabilidad mucho más trabajada y profunda** en el de Hunt. La **concepción de «Mission: Impossible» estará más cerca de la aventura** que del "shooter". Y no sólo porque esté **diseñado en tercera persona**, sino también porque **en cada misión tendréis que cumplir una serie de objetivos** que os transmitirán desde vuestro cuartel general, y que lo mismo os obligarán a sabotear el sistema de ventilación de una embajada que a falsificar las huellas dactilares de un policía para poder escapar de la mismísima oficina central de la CIA.

Un espía equipado a la última

Vuestras herramientas de trabajo serán algo atípicas para quien no esté familiarizado con el estilo de la serie: **disfraces para clonarnos en otra persona**, polvos que provocan nauseas al mezclarlos con una bebida, aparatos para inutilizar un sistema de vigilancia por vídeo o pistolas de dardos tranquilizadores. Tendréis a vuestra disposición todo el material necesario para sentiros como espías de verdad, pero tan importante como eso será el saber dónde y cómo usarlo. Entonces es cuando **entrará en juego vuestra inteligencia**, porque el menor descuido, el fallo más insignificante, hará que os descubran y se venga abajo la operación. Y con una delicia de juego como éste derrochando talento en vuestra consola, se os saltarán las lágrimas cada vez que aparezca el fatídico mensaje de Game Over.



Los gráficos de «M:I» serán excepcionales. Los escenarios han sido tratados con todo detalle, y los personajes actuarán con absoluta naturalidad. Todo dará una sensación de realismo que hemos visto en muy pocos juegos, y que os cautivará por completo.

Al inicio de cada fase, disfrutaremos de una larga secuencia de animación.

En cada misión tendréis que cumplir diferentes objetivos.

Estrategia, acción, intriga y aventura, las claves de un juego que calcará el estilo de la serie

Una perspectiva para los momentos de acción





*La perspectiva normal de juego en «Mission: Impossible» os propondrá seguir la acción en **tercera persona**, con la cámara situada un par de metros detrás del protagonista. Sin embargo, cuando la situación os **obligue a utilizar cualquier arma os podréis meter casi dentro del personaje**, que se volverá **transparente**, y un **punto de mira** os ayudará a apuntar con más precisión. Así será mucho más fácil hacer diana.*



Cuando os acerquéis a un personaje distinguiréis perfectamente su cara. Las texturas aplicadas crearán está magnífica impresión.

El juego seguirá a grandes rasgos el argumento de la película. Aquí tenéis a Hunt acusado de ser un traidor por la gente de la CIA.

Todo está preparado para la nueva aventura de Ethan Hunt. El espía de las mil caras culminará así su viaje de la tele al cine y de ahí a la Nintendo 64, donde piensa seguir asombrándonos con su forma de trabajar. Recordad lo que os hemos dicho, porque este mensaje se autodestruirá en cinco segundos…

Pronto en castellano



Escape from interrogation : DONE
Let's see... my field scanner, communicator, a fingerprint scanner and high power dart gun. Yeah, I'd better take them all.



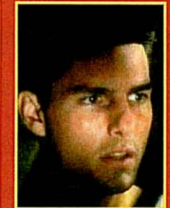
Como buena aventura, incluso más allá, «Mission:Impossible» ***presenta un montón de textos en pantalla:*** *a veces para describir la situación, otras para representar los diálogos entre los personajes. Los que veis aquí están en inglés, pero no os asustéis.* ***Infogrames nos ha prometido que la versión que lanzará aquí estará íntegramente traducida al castellano,*** *tanto voces como textos.*

El argumento de «Mission: Impossible» estará tan trabajado que no os bastará simplemente con tener buena puntería. Tendréis que medir bien vuestros pasos para avanzar hasta el final sin ser descubiertos por el enemigo



Os presentamos al equipo de «Mission: Impossible»

ETHAN HUNT


Su experiencia y su valor le convierten en el número uno para las misiones más arriesgadas. Ha sido interpretado por dos actores de lujo: ***Martin Landau en la serie de TV*** *(foto izquierda) y* ***Tom Cruise en la película*** *(derecha).*

CANDICE PARKER





Hunt siempre ha tenido una chica a su lado. ***En televisión fue Barbara Main*** *(izquierda) y en el cine* ***Emmanuelle Beart.*** *CANDICE Parker, su compañera en el juego, le servirá de apoyo por sus conocimientos de informática.*

JIM PHELPS




Peter Graves *(izquierda) y* ***John Voight*** *han dado vida al capitán del equipo de «M:I». Es la cabeza*

Buenos días señor Phelps, ésta es su nueva misión



La cita es en un parque. Jim Phelps se acerca a un banco sobre el que hay un maletín...



...que en realidad es un complejo sistema de comunicación preparado por la CIA...



...en el que se describe la próxima misión del equipo de «Mission: Impossible».



Objetivo: infiltrarse en una base enemiga acercándose en barca sigilosamente...



...y saltando después esta valla. Ahora Hunt tendrá que buscar una carta que está...



...dentro de esta caseta. ¡Pero ha sido descubierto! ¡La misión está en peligro!...



...un hábil movimiento deja al guardia fuera de combate. Es hora de disfrazarse...



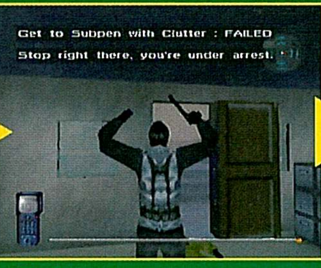
...e intentar cruzar esta puerta. Mala suerte, sólo pueden entrar vehículos...



...así que Hunt engañará al conductor dándole la carta que cogió antes...



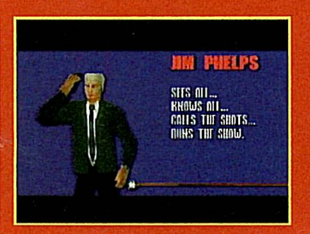
...y aprovechando para subirse en la parte trasera cuando avance para entregarla.



¿Y qué ocurriría si algo saliese mal? Pues que Hunt sería arrestado inmediatamente...

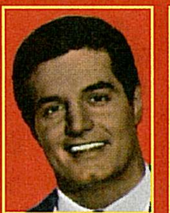


...y acabaría sus días en una fría celda junto a sus compañeros de misión.



pensante del grupo, un genio especializado en la organización de las misiones secretas más difíciles.

JACK KIEFFER

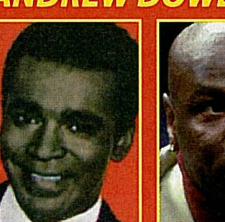


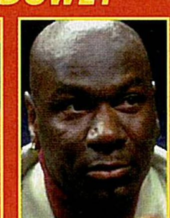


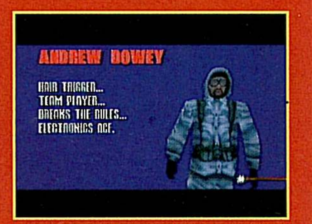


Cuando todos están dentro, alguien tiene que sacarlos de allí. El experto en preparar el terreno para la huida fue interpretado por **Emilio Estévez** en la película. En la serie le dieron este papel a **Greg Morris** (foto izquierda).

ANDREW DOWEY







Este sabelotodo de la electrónica (interpretado por **Peter Lupus** -izquierda- y **Ving Rhames** en la tele y el cine respectivamente) es el encargado de hacer saltar los sistemas de alarma para que sus compañeros no sean descubiertos.



Las situaciones de juego serán de lo más variado. Habrá un componente muy fuerte de aventura, pero también niveles como éste, en el que tendréis que ejercer de francotirador.



Para cumplir vuestros objetivos deberéis recorrer los escenarios en busca de pistas. A veces tendréis que encontrar un objeto, pero otras las obtendréis hablando con los personajes.



La escena en la que Ethan Hunt se descuelga del techo en el cuartel general de la CIA fue una de las más famosas de la película, y también estará incluida dentro del juego.

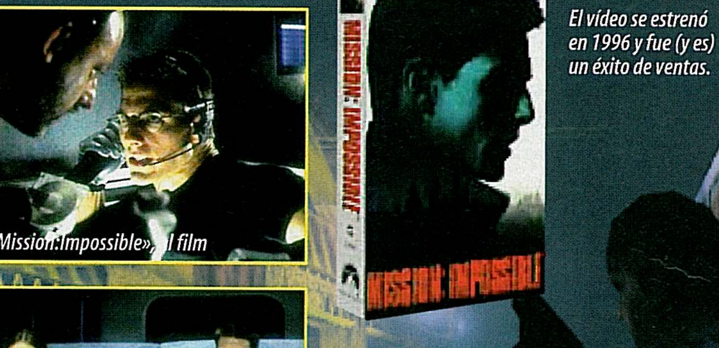
Más que una serie de televisión



«Mission:Impossible», serie de TV



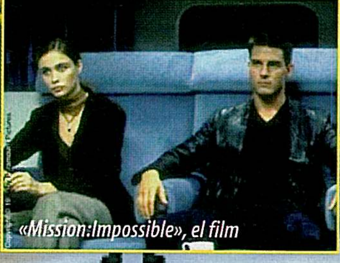
«Mission:Impossible», el film



El vídeo se estrenó en 1996 y fue (y es) un éxito de ventas.



«Mission:Impossible», serie de TV



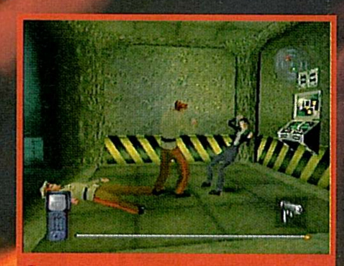
«Mission:Impossible», el film

«Mission:Impossible» fue primero y sobre todo una serie de televisión. Una de las más grandes. Se estrenó en septiembre de 1966 en la cadena norteamericana CBS, y permaneció en pantalla hasta abril de 1973. La primera época se prolongó 168 episodios. En 1988, regresó a la cadena ABC, con 35 nuevos capítulos. La serie saltaba a la pantalla grande en 1996. El 22 de mayo se estrenaba en USA«Mission:Impossible», la película. Producida por Tom Cruise y Paula Wagner, fue dirigida por el polémico Brian de Palma, y protagonizada por el propio Cruise y actores de la talla de Emmanuelle Beart, Emilio Estévez, Jean Reno, Kristin Scott-Thomas o Vanessa Redgraves. Fue un auténtico crack, y así funcionó en todo el mundo. La edición en vídeo, vía Paramount, también en el 96, sólo demostró que la gente ardía en deseos de hacerse con este "clásico". Y mucho nos tememos que el videojuego va a continuar la misma línea.

La suerte de Ethan Hunt dependerá también de vuestra habilidad para usar decenas de objetos



Ese puño os indicará que podéis golpear, pero no siempre será lo más oportuno.



Proteger a vuestros compañeros será una de las tareas principales.

El hombre de las mil caras



El más espectacular de todos los **"gadgets"** que utilizará Ethan Hunt en su aventura será un **aparato para fabricar caretas**. Gracias a él podrá **adoptar la identidad de cualquier enemigo y tendrá el camino libre** para infiltrarse en lugares poco recomendables para su salud, sin temor a ser descubierto.

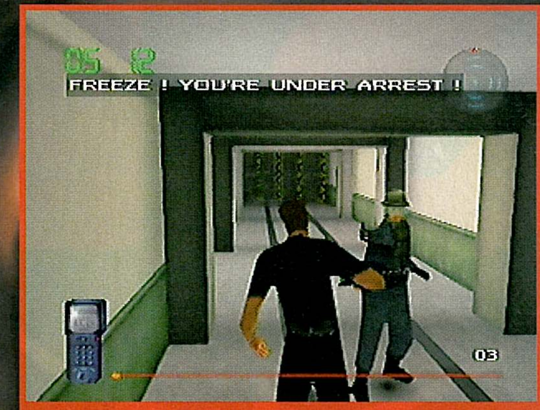
La puesta en escena será espectacular, con decenas de personajes casi reales y un amplio repertorio de escenarios cuidadosamente diseñados



Con estos menús seleccionaréis los objetos. El intercomunicador de la izquierda os pondrá en contacto con vuestros compañeros.



En escenarios como éste, Hunt no sólo tendrá que avanzar y disparar. También poner en práctica su salto.



Malas noticias: habéis sido descubiertos y estáis arrestados. Tendréis que volver a intentarlo de nuevo en otra ocasión.

En el mundo de los espías, nada es lo que parece



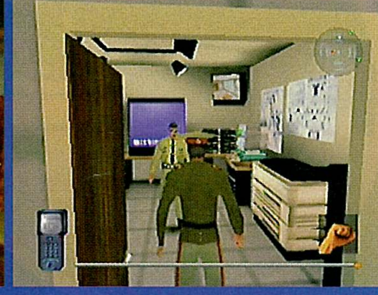
¿Una estantería normal y corriente? Nada de eso, hay una palanca que se mueve aquí abajo.



Efectivamente, el cuadro del fondo se aparta y detrás suyo aparece un interruptor.



De inmediato se abre una puerta que estaba oculta en el otro lado de la habitación.



¡¡Bingo!! Hunt ha descubierto una sala de comunicaciones secreta.

F-Zero X

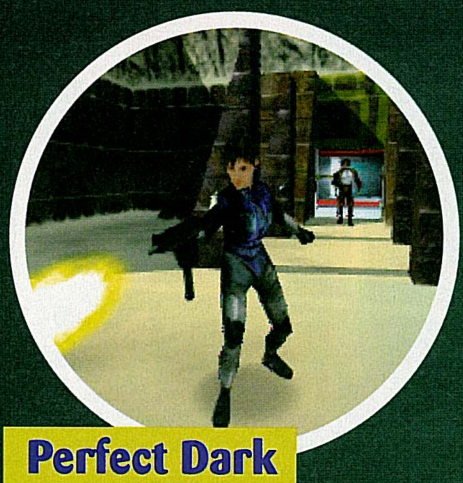
F-1 98

Buck Bumble

All Star Baseball

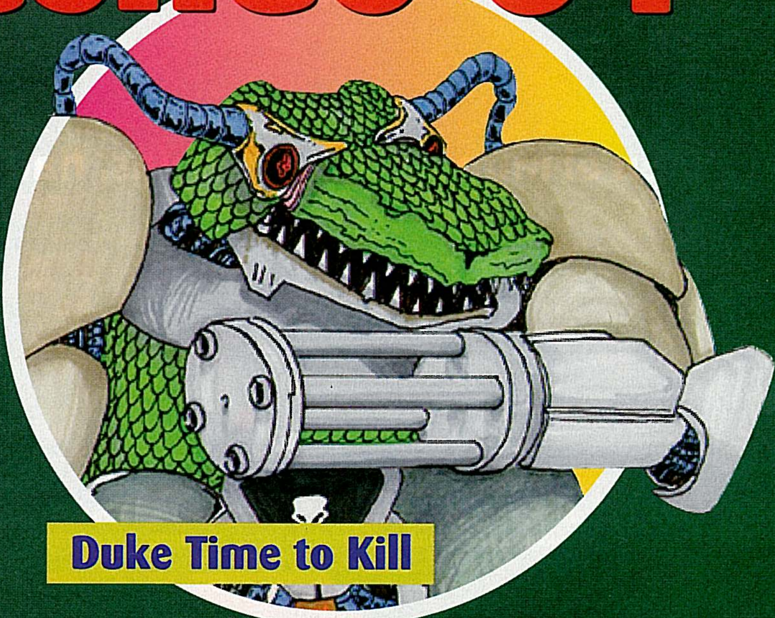
Shadowman

31 grandes juegos con los que disfrutarás de tu Nintendo 64



Perfect Dark

La máquina funciona. Acaba de demostrarse en el E3, la feria de Atlanta, que Nintendo 64 está a tope de vueltas y de juegos. Aquí, a continuación, vamos a enseñaros todo el software que está por venir este año y principios del 99. Que lo disfrutéis.



Duke Time to Kill

Twelve Tales: Conker 64

¿Otro juego protagonizado por simpáticos personajes, otro juego de aventuras en 3D, con entornos maravillosos? Ni hablar, esto es otra cosa, y pronto descubriréis porqué.

Aprendeos sus nombres porque pronto van a sonaros mucho. Conker y Berri son los nuevos chicos (en realidad ardillas) de RARE, y juntos, o por separado, protagonizarán una **aventura estelar salpicada de humor y tecnología**. Añadid entornos 100% interactivos y posibilidad de controlar las emociones de nuestros personajes, y tendréis algo realmente nuevo.





Se llama Conker, es un genuino personaje de la factoría RARE, y seguro que pronto será tan popular como Banjo o Donkey.

Sigue firme

RARE continúa demostrando su talento en Nintendo 64. Parecía que con«Banjo-Kazooie» habían tocado techo, pero ya veis que siempre es posible dar un paso más. Este «Conker» está en esa línea de aventuras 3D, pero ofrece situaciones, personajes, incluso emociones que no tendréis/veréis en ningún otro juego.



Junto a Conker y Berri, los artistas de RARE se han sacado de la manga toda una fauna de personajes. ¿Un cíclope? Pues también.

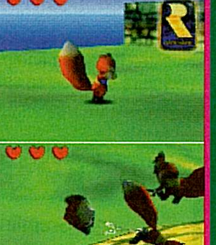


Si elegís a Berri, os sumergiréis en una aventura de estrategia. A Conker, sin embargo, le va más la acción.



También podréis jugar con las dos ardillas a la vez, en cuyo caso tendréis que aprender a colaborar.

Podremos controlar las emociones de nuestros personajes e incluso comunicarnos con ellos.





También disfrutaréis de un modo multijugador, que os llevará a un montón de escenarios.

Datos y claves

Compañía: RARE/Nintendo
Programador: RARE
Género: Aventura/acción 3D
Fecha estimada: Finales 1998

- Se basa en un "engine" más avanzado que el de «Banjo-Kazooie», con un nuevo tratamiento de los gráficos 3D.
- Sorprenderá por igual a los amantes de la acción y de la estrategia; de hecho tendrá dos juegos en uno.

Body Harvest

La acción en este arcade tendrá lugar en un gigantesco mundo 3D que nos propondrá recorrer continentes enteros. La gracia del asunto es que además jugaremos en distintos escenarios históricos tomados por los aliens, y que utilizaremos una enorme flota de vehículos para acabar con ellos. Así es la apuesta de DMA para N64.


El héroe es Adam Drake, soldado creado por ingeniería genética en el que la Tierra ha puesto sus esperanzas.



Nuestra misión consistirá en limpiar de aliens diferentes escenarios, utilizando cualquier medio a nuestro alcance.


Una imponente tropa alienígena os estará esperando en cada uno de los cinco niveles del juego.


La aventura empieza en Grecia, en el año 1916, pero después saltamos a otros lugares y también en el tiempo.


Adam manejará diferentes vehículos, adaptados a la época en que transcurra cada episodio.


Nuestro héroe irá equipado con un buen arsenal, que le permitirá defenderse ante cualquier intruso.


Cada tipo de vehículo (tan original como éste) tendrá un método de control único y diferente sistema de combate.


Tendremos riesgo, peligro y emociones fuertes, entre lasers, disparos y robots con ganas de aplastarnos.

Datos y claves

Compañía: Gremlin
Programador: DMA Design
Género: Acción/aventura 3D
Fecha estimada: Otoño 1998

- Será un trepidante arcade de acción que os sorprenderá por su originalidad.
- Finalmente Gremlin se ha hecho cargo de una licencia que muchos dábamos por muerta. Será el primer juego de N64 de la compañía inglesa.

Tras años de desarrollo (y los últimos meses de incertidumbre), por fin este otoño aterrizará en N64 uno de "esos" cartuchos que debieron estar a punto para el estreno de la máquina. **«Body Harvest» es un frenético arcade**, diseñado por los maestros de DMA («Lemmings» o shooters como «Blood Money»), en el que tomaremos el papel de Adam Drake, un marine dispuesto a salvar la Tierra de la plaga alienígena. La acción tendrá lugar en un **inmenso mundo en 3D**, dividido en diferentes continentes y épocas temporales. Resulta que para detener la avalancha alien, nuestro héroe deberá **utilizar la máquina del tiempo** y acabar con los invasores en distintos momentos de la Historia. **Manejaremos una flota de vehículos** impresionante: coches, barcos, trenes, aviones, taxis, ambulancias, cada uno con su sistema de control y armamento diferentes. Suena bien, ¿verdad? Pues a ver si de una vez llega ya el otoño, ¿no?



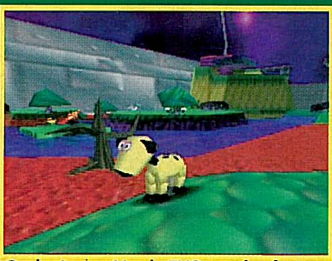
Silicon Valley

DMA vuelve a la carga con un atractivo puzzle que nos propondrá jugar ¡en la biosfera!

Lo de esta gente es la originalidad. Ya habéis visto su «Body Harvest», y ahora nos sorprenden con una **aventura protagonizada por un chip** que tiene vida, y puede adoptar el cuerpo de animales-robots criados en la biosfera. ¡Toma ya! Ya está armado el lío. Pero tranquilos, ya veréis que no es para tanto cuando llegue a vuestras **N en noviembre.**



EVO, el chip protagonista, puede adoptar diferentes formas durante el juego.



Cualquier acción de EVO puede afectar al desarrollo posterior de la aventura.



En principio hay planteadas cuatro grandes zonas de juego.

Datos y claves

Compañía: Take 2 Interactive
Programador: DMA Design
Género: Aventura/puzzle
Fecha estimada: Noviembre 1998

- Nos moveremos por mundos originales donde manda el color y se respira una atmósfera especial.
- ¡La personalidad de los diferentes caracteres os entusiasmará. Menudos bichos se han colado en este ecosistema!

No era lo que esperábamos de Core, pero al menos este juego confirma que estábamos en lo cierto: llevaban tiempo desarrollando para Nintendo 64.

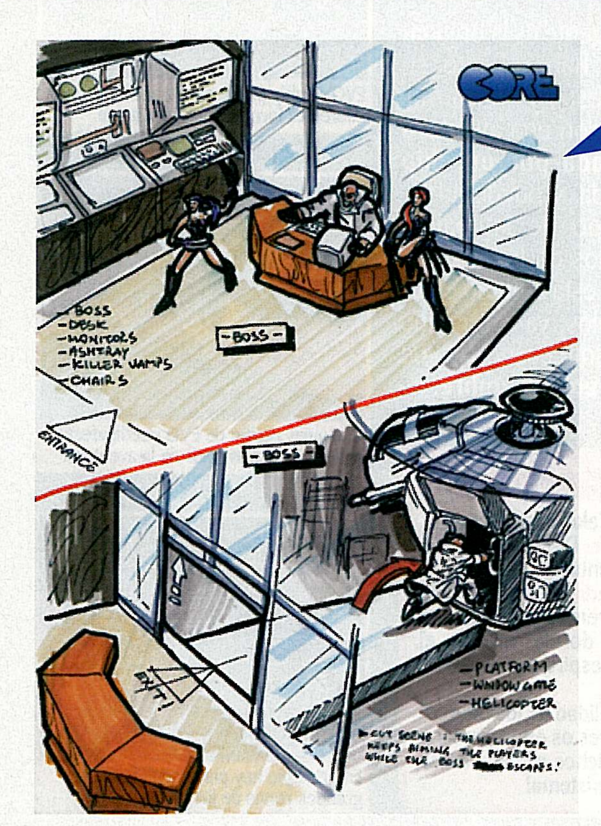
Lo han confirmado oficialmente en el E3. El **primer juego de Core** para N64 será la versión de este "**beat´em-up" que ha arrasado en PSX**, y que tampoco está nada mal para empezar. **«Fighting Force 64» estrenará además género** en la Nintendo. Con los golpes por bandera y una tecnología que promete el oro y el moro, este arcade os sorprenderá y, para lo que estabais esperando a Larita, no os defraudará. Conocen la tecnología los de Core, y a poco que veáis las primeras imágenes coincidiréis con nosotros.

Fighting Force 64


La chica se llama Alana y pese a lo que parezca, mejor no os fiéis de su aspecto.




La conversión asegura mejores gráficos y animaciones que en PSX.



Sobre el papel...

Hay planteados 25 stages, comprendidos en siete niveles. La idea es acción total, siempre músculo en ristre, y así lo han diseñado los chicos de Tomb Raider en estos bocetos. La libertad de movimientos en entorno 3D interactivo será otra de las claves del juego.



¡Qué sexy!

Y qué salvaje. Así son los cuatro protagonistas de este arcade. Violentos, dominan todas las artes y además pueden utilizar objetos contundentes: machetes, pistolas...



Se llama Hawk y es la imagen del juego. Es muy duro y tiene una mirada que...

Datos y claves

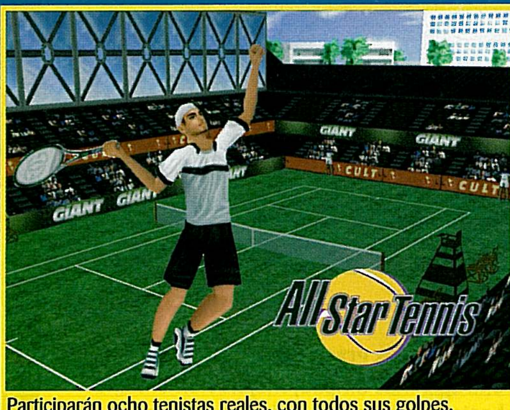
Compañía: EIDOS
Programador: CORE Design
Género: Acción 3D
Fecha estimada: Finales 1998

- Podemos esperar un vibrante arcade de lucha, con docenas de golpes brutales y toneladas de movimientos espeluznantes.
- Versión potenciada (y adaptada a la máquina) del original de PlayStation.

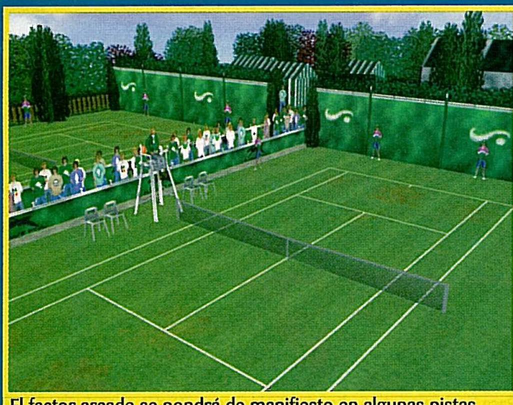
All Star Tennis 99

Por fin un juego de tenis, y no podía venir avalado por mejores premisas. Se busca el máximo realismo, se cuenta con jugadores de verdad y se mezcla todo con unas gotas de arcade.

Ya estábamos echando de menos un juego de tenis para nuestra Nintendo. Y el que anuncia Ubi está además cargado de intenciones no sólo para estrenar deporte, sino para convertirse en el **programa definitivo**. La idea de meternos en la **piel de ocho tenistas reales**, con nombres tan atractivos como los de Arantxa, Conchita, Gustavo Kuerten o Michael Chang, respetando sus golpes y características, nos parece perfecta, y si además le añaden un toque arcade, con movimientos especiales y pistas "exóticas", la jugada les puede salir redonda.



Participarán ocho tenistas reales, con todos sus golpes, movimientos únicos y características físicas.


El factor arcade se pondrá de manifiesto en algunas pistas "exóticas" y en los golpes especiales que tendrá cada tenista.



La intención de los desarrolladores es que disfrutemos de todas las sensaciones de un partido de alta escuela de tenis.



En su piel

El esfuerzo "realista" incluye jugadores de verdad. Entre ellos, Arantxa, Conchita, Novotna o Michael Chang.

Datos y claves

- Compañía: UBI Soft
- Programador: UBI Soft
- Género: Deportivo
- Fecha estimada: Finales 1998
- La idea es realizar un juego de tenis realista y altamente jugable, que combine simulación con gotas de arcade.
- Estábamos deseando ver en la lista de lanzamientos algún cartucho de tenis, y la verdad, mejor si viene de Europa.

EAJ 3D

La lombriz Jim abandona el retiro voluntario y se embarca en una aventura de las de armas tomar. Más Jim que nunca.

Cada detalle del juego es un guiño a la originalidad. El argumento, con Jim de viaje por su cerebro, es ya una apuesta fuerte que se resuelve de una **forma divertida, ágil** y con un impresionante empleo de la última tecnología 3D.


Jim se ha inflado de 3D y ahora luce un aspecto que os va a alucinar.

Datos y claves

- Compañía: Interplay
- Programador: VIS Interactive
- Género: Arcade/aventura
- Fecha estimada: Otoño 1998
- Será una locura. Con el bueno de Jim viajando por los recovecos de su cabeza.
- No permitimos más retrasos. Queremos a Jim 3D ¡ya!


Rápidamente os haréis a la idea de que esto es una aventura de locos.

NBA Live 99

La ultimísima versión de este clásico también estará en Nintendo 64.

Este año toca la versión 99 del juego de basket más sagrado, y por fin vamos a poder disfrutarla en N64. EA Sports promete una **retransmisión televisiva**, con un nuevo engine poligonal y detalles a la altura de la realidad.



La estética respetará el espíritu de la serie, y el juego lucirá este aspecto.



En el juego estarán representadas las caras reales de los jugadores de la NBA.

Datos y claves

- Compañía: Electronic Arts
- Programador: EA Sports
- Género: Deportivo
- Fecha estimada: Finales 1998
- Es de esperar un basket absolutamente real, capaz de competir con el magnífico Courtside de Nintendo.

Extreme G2

Al juego de carreras más rápido del mercado le ha salido un competidor: su secuela. El nuevo «Extreme G2» ha duplicado la potencia de su antecesor, en todos los sentidos.

Es más rápido, más grande, más potente, pero se controla igual de bien. Duplica la potencia de su antecesor, pero **elimina la niebla** para que el horizonte no se acabe en vuestras narices y añade una **nueva cámara 3D dinámica** para que lo veáis todo clarito. Además viene de serie con **16 nuevas motos**, cada una con su propio manejo, un **nuevo arsenal de misiles**, modos de juego potenciados, e incluye una opción **"alta resolución"** (necesita el pak de 4 megas) que redondea la jugada. ¿Quién da más? Pedídselo a «Extreme G2».

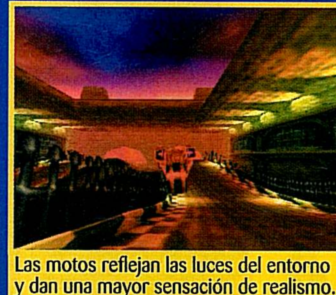


Nuevas pistas de la muerte

Todo es más grande en esta segunda entrega. Más amplio, mejor. Han crecido hasta los circuitos. Se han diseñado 12 pistas con tres rutas alternativas por cabeza: 36 recorridos superoriginales.




Se ha ampliado la gama de armas que podréis lanzar contra los rivales

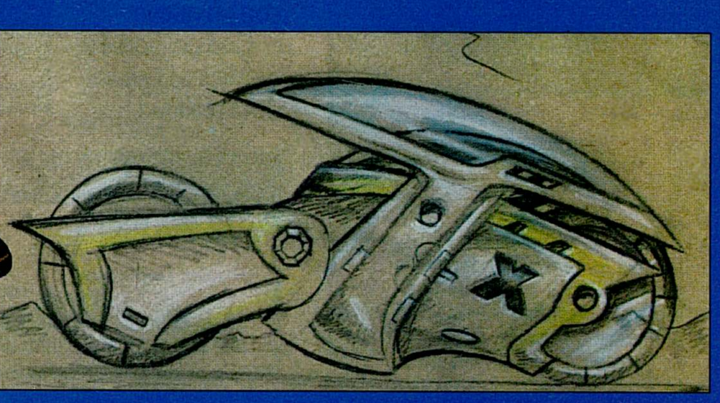

Las motos reflejan las luces del entorno y dan una mayor sensación de realismo.

La niebla ha dejado paso a la claridad y el horizonte se contempla perfectamente.



Esta vez tendréis más dudas a la hora de decidir con qué moto queréis correr.


Para jugar en modo alta resolución necesitaréis el cartucho de expansión, pero desde luego merecerá la pena.



Más motos

La nueva entrega de «Extreme G» traerá de serie 16 motos totalmente nuevas, con sus correspondientes pilotos. El engine del juego duplicará además la velocidad de los cacharros para que de verdad sintáis vértigo.

Datos y claves

Compañía: Acclaim
Programador: Probe Ent.
Género: Carreras
Fecha estimada: Noviembre 1998

- Es de esperar aún más velocidad que en la primera entrega, más potencia, más rapidez.
- Incorporará un modo alta resolución que necesitará el cartucho de expansión de 4 megas para la consola.

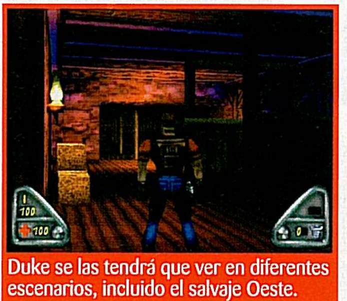
Duke Time To Kill

Es el héroe por excelencia de los arcades 3D, y ahora por fin, va a dar la cara en su última aparición.



La idea es bastante interesante, y Duke contribuye con un aspecto muy logrado.

Duke busca revancha y enseguida a todos se nos han puesto los ojos como platos. Más aún cuando supimos que Eurocom («MK4») estaba metida en el proyecto. Las imágenes que hemos paladeado confirman la primera impresión. No es el Duke de siempre, **sino otro Duke más vistoso, más espectacular** y si cabe más salvaje. Ahora aparece en pantalla, y el **engine le permite moverse a las mil maravillas** sin que nada se resienta. Pronto estará con nosotros.


Duke se las tendrá que ver en diferentes escenarios, incluido el salvaje Oeste.

Datos y claves

Compañía: GTInteractive
Programador: Eurocom
Género: Acción 3D
Fecha estimada: Finales 1998
- Duke cambia de "perspectiva" y nos ofrece toda la acción a sus espaldas.

V-Rally 98

Desde que vio la luz, los usuarios de N64 sólo esperábamos...¡conducirlo!

Ylo conduciremos. Este invierno podremos disfrutar de los nuevos coches, del **nuevo engine, de los últimos circuitos** y de todo lo que Stephane Boudet, programador original, va a incluir en esta increíble versión.



Estas son las primeras imágenes de la versión 64. El juego está aún muy verde.

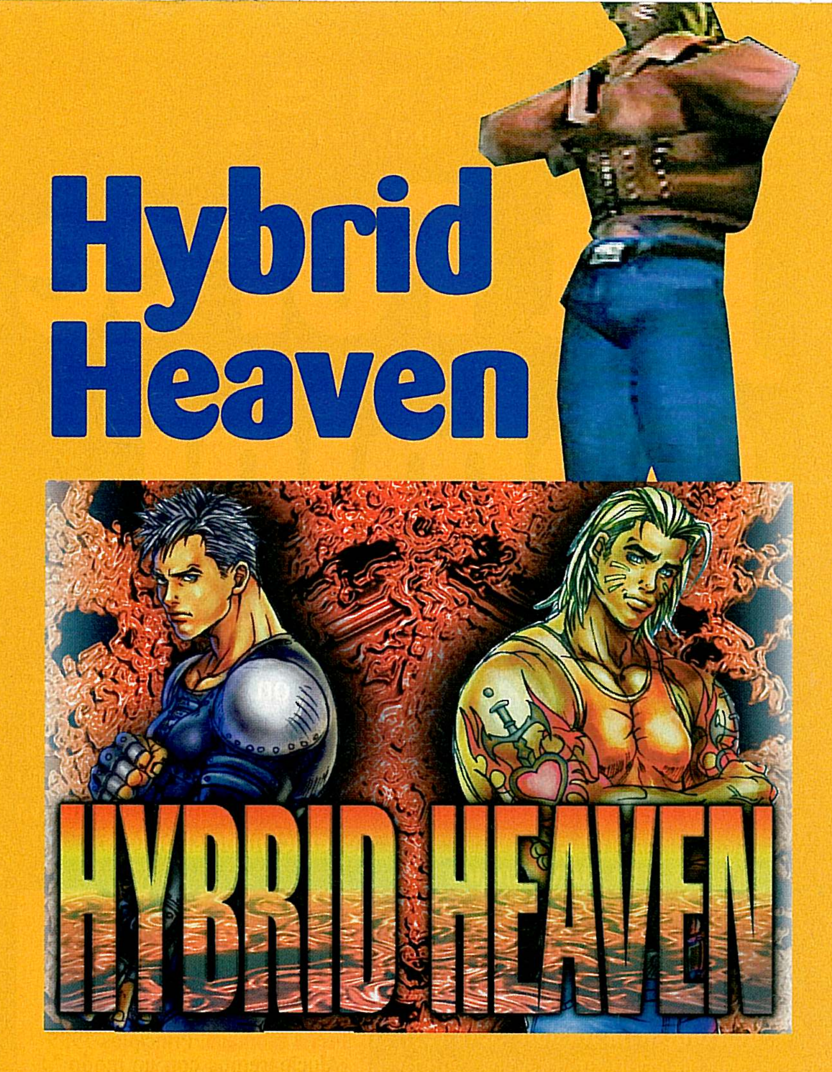
Datos y claves

Compañía: Infogrames/Ocean
Programador: Eden Studios
Género: Deportivo
Fecha estimada: Diciembre 1998
- Se anuncia como la versión más perfecta de este alucinante simulador de rallys.
- Lo está diseñando el mismo equipo que ya trabajó en la versión de PSX.



Estarán todos los coches del Mundial de Rallys, incluido el Corolla de Sainz.

Hybrid Heaven



Es uno de los más deseados. La mezcla de combate, exploración y aventura nos ha puesto en guardia, y ahora sólo queda esperar al 99...

En esta aventura tendréis que **explotar, vigilar, comunicaros con el resto del equipo y pelear**. Los combates se resolverán bajo un sistema RPG que os mostrará el resultado de vuestros movimientos con unas escenas 3D alucinantes. El resto os sumergirá en un **entorno 3D** poligonal de atmósfera futurista.


El sistema de combate será muy RPG, con turnos, seguidos de escenas 3D renderizadas.


El héroe de la aventura se llama John Slader y luce una pinta así de musculosa.

Datos y claves

Compañía: Konami
Programador: Konami
Género: Acción 3D/RPG
Fecha estimada: Marzo 1999
- Será el juego estrella de la "Gran K" para este siglo.
- Tendrá dosis de acción y RPG a partes iguales, y por encima escenas cinemáticas nunca vistas en Nintendo 64.
- Será algo así como una versión potenciada de «Metal Gear».


El juego debe estar al 40% de desarrollo, y en el E3 sólo se dejó ver en una cinta de vídeo.

Jet Force Gemini


Nos enfrentaremos a más de cincuenta enemigos en la misma pantalla.


Además tendremos que resolver puzzles y descubrir zonas secretas.


Podremos controlar a cualquiera de los tres miembros del equipo JFG.


JFG utiliza un engine 3D tercera persona que permite libertad de movimientos.

Tiene la forma de un shoot´em up clásico. Con bombas, lasers, héroes y villanos, pero en realidad es un poderoso arcade de última generación. Y lo firma RARE.

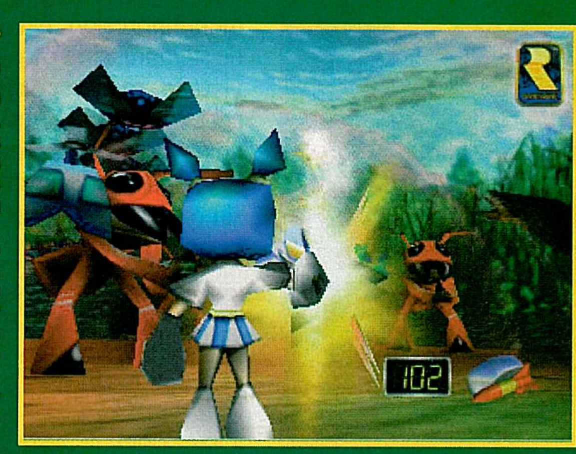
Todos los elementos típicos de los shoot´em ups más clásicos están integrados en este arcade, que además incluye gráficos alucinantes y un **nuevo engine 3D en tercera persona** que sustituye jugabilidad lineal por **libertad total de movimientos.**
El **equipo JFG es el encargado de cumplir la misión**. Son tres, cada uno con sus propias características y arsenal, y nosotros podremos controlarles en cualquier momento. ¿Que os parece dar caña a 50 enemigos simultáneamente? Pues preparaos para eso y más, porque llega la **nueva generación de shooters.**

Datos y claves

Compañía: RARE/Nintendo
Programador: RARE
Género: Acción/aventura 3D
Fecha estimada: Principios 1999
•Alucinaremos con un modo "4 players" absolutamente nuevo, que incluye dos jugadores simultáneos en la misma pantalla.

Un shooter a la última

En «Jet Force Gemini», degustaréis efectos gráficos nunca vistos antes en un shoot´em up. Escenas cinemáticas, iluminación envolvente y repentinos cambios de clima en tiempo real. Un shooter a la vanguardia.



Superman

No hay duda de que Titus le ha sacado todo el partido a esta licencia.

Superman está casi aquí. Ya se ha puesto el traje, renderizado claro, y ha comenzado su misión: salvar Metropolis en un **juego que mezcla acción y aventura**, y tiene un **modo 4p de lo más original.**


El modo cuatro jugadores nos propondrá objetivos diferentes que el modo 1 player.


Algunas misiones estarán limitadas por un contador que nos exigirá rapidez.

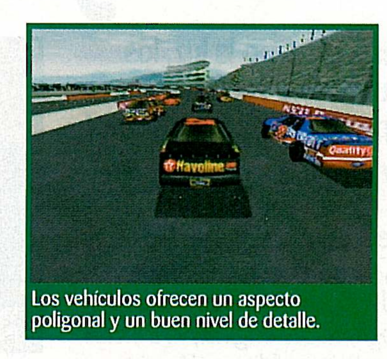
Datos y claves

Compañía: TITUS
Programador: TITUS
Género: Acción/aventura
Fecha estimada: Septiembre 1998
•Aunque estaba previsto para julio, finalmente verá la luz en septiembre. Los programadores han pedido tiempo extra para darle los últimos retoques al juego.

Nascar 99

Más de EA. Ahora nos ofrecen la última edición de su carrera de coches.

Nintendo está de moda y EA va a aprovechar el tirón convirtiendo sus últimas ediciones a 64 bits. Ésta nos mete en la piel de los pilotos del circuito NASCAR a través de una **simulación superrealista.**


Los vehículos ofrecen un aspecto poligonal y un buen nivel de detalle.


En esta edición del Campeonato Nascar podremos pilotar hasta 31 coches.

Datos y claves

Compañía: Electronic Arts
Programador: EA Sports
Género: Deportivo
Fecha estimada: Finales 1998
•Diseñado para los fanáticos de las carreras y el "American Way of Life".
•En la feria E3 no apareció en formato jugable, pero las pantallas dan una buena sensación.

Hype- The Time Quest

Sus programadores definen el juego como una mezcla entre «Mario 64», «Tomb Raider» y «Final Fantasy VII». Añadidle el simpático toque de los Clics, y tendréis un bombazo en vuestras N64.

Hype es un valiente caballero Clic que es enviado hacia atrás en el tiempo y convertido en estatua por su peor enemigo, el Caballero Negro. Pero el brujo Gogoord consigue liberarle, y ahora Hype va en busca de venganza. Por el camino se topará con **32 niveles y 50 personajes diferentes que garantizan sobre todo diversión y jugabilidad**. Tendrá que **buscar objetos, luchar contra los adversarios, conjurar hechizos**, y todo en un entorno 3D que recrea perfectamente la atmósfera de los **clics medievales.**



El mundo de los Clics

La aventura os trasladará al mundo de los clics medievales, poblado de fortalezas como la de este boceto.



El juego será una mezcla de acción y aventura, con toques de puzzle y juego de Rol.



Playmobil se moderniza

De los simpáticos muñecos de plástico con los que todos hemos jugado en nuestra niñez, a las figuras renderizadas y perfectamente animadas. Vuelven los clics, y esta vez tienen vida propia y se mueven así de bien.



El tratamiento gráfico del juego es, como apreciáis, sobresaliente. ¿Estará en modo alta resolución?



El protagonista de la aventura se llama Hype, y su objetivo es vengarse del malvado caballero negro.

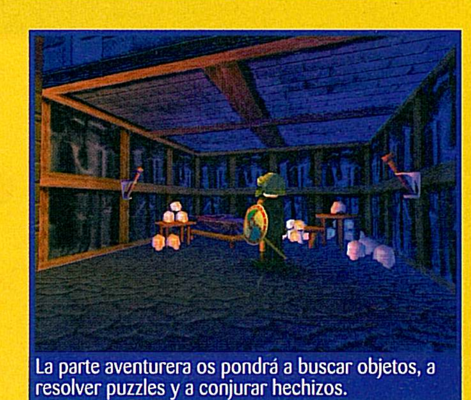
Datos y claves

Compañía: UBI Soft
Programador: UBI Soft
Género: Acción/aventura 3D
Fecha estimada: Primer trimestre 1999

- Jugar en el auténtico mundo Playmobil dentro de un entorno inconfundible. Una experiencia única, vamos.
- Viajes en el tiempo, rompecabezas, acertijos más libertad de movimientos 3D, combate cuerpo a cuerpo, hechizos...



Los clics toman vida en este juego, y la defienden a base de divertidos combates cuerpo a cuerpo.



La parte aventurera os pondrá a buscar objetos, a resolver puzzles y a conjurar hechizos.

Rayman 2

El nuevo Rayman ha perfeccionado sus movimientos, cultivado su inteligencia y afilado sus garras con el firme propósito de revolucionar el género de las aventuras en 3D. Pronto podremos ponerle a prueba.

El nuevo mundo de Rayman es más **grande, variado, peligroso y vistoso** que el anterior. Él también ha crecido, y hasta la fauna que gira a su alrededor piensa y se comporta de forma inteligente. Será el no va más en aventuras, abanderado por un personaje capaz de todo en un juego capaz de darlo todo.


Los personajes de Rayman 2 tienen vida propia y completa autonomía.



Emocionados

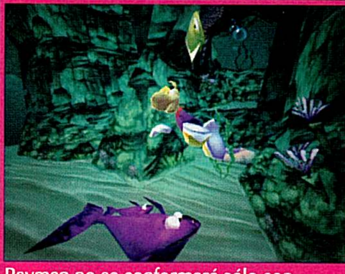
No salimos aún del asombro. Menudo juego se ha marcado el equipo de diseño de Rayman 2. Y así lo lucían en el E3, contentos, felices y orgullosos del trabajo realizado con el engine, el diseño, las animaciones, los movimientos y, qué caray, todo el juego.


Una cámara dinámica e inteligente controlará la perspectiva de juego.


El juego alterna fases de exploración y aventura, con otras de combate.


Abundarán las escenas de peligro, pero bañadas en sentido del humor.


Los artistas gráficos han dotado de más color y nuevas formas al mundo de Ray2.


Rayman no se conformará sólo con nadar, además hará rizos bajo el agua.


Los jugadores descubrirán nuevos desafíos en esta entrega de Rayman.

Datos y claves

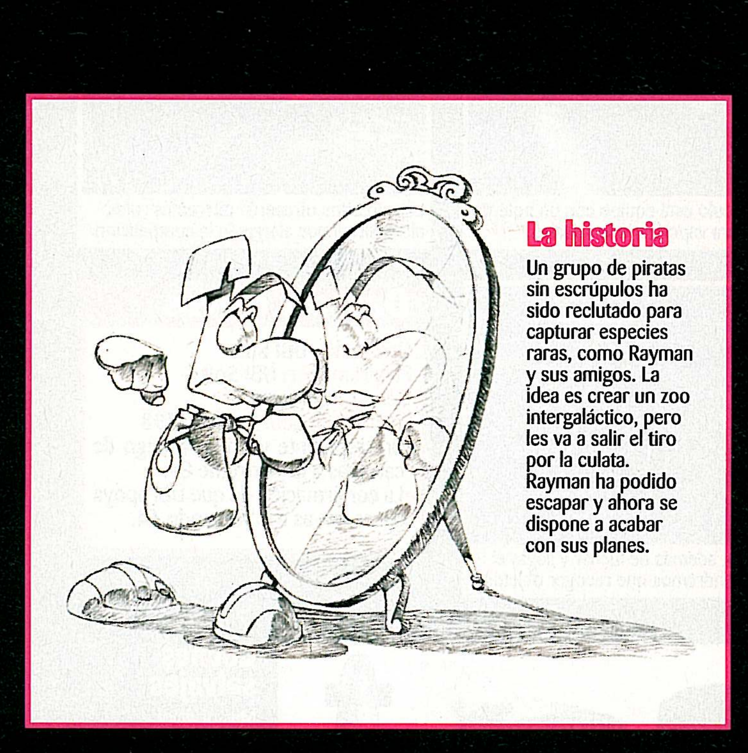
Compañía: UBI Soft
Programador: UBI Soft
Género: Aventura/acción 3D
Fecha estimada: Finales 1998

- Un batiburrillo de actividades: viajes, exploración, aventura, alta velocidad, combates, riesgo...
- Un juego con vida propia: Rayman respira, los personajes campan a su alrededor y el escenario parece querer saltar de la pantalla.

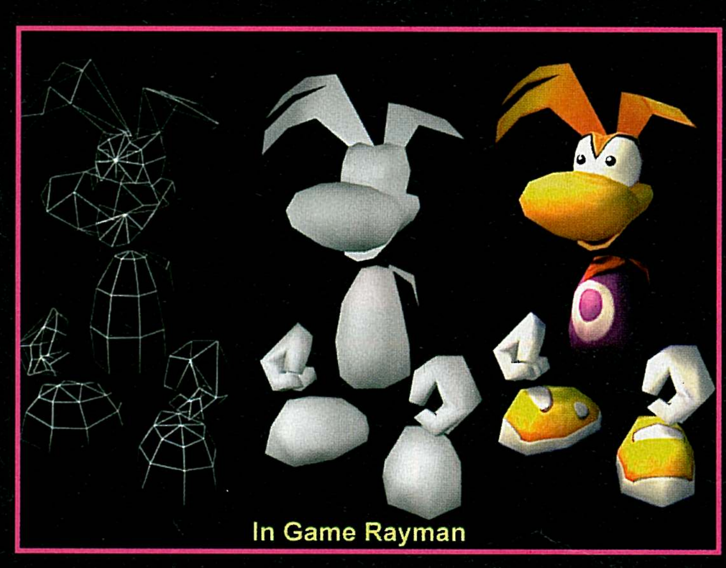


Raymanimado

Rayman es el personaje más y mejor animado del momento. En su segunda aparición le veremos deslizarse por el hielo, escalar, volar como un helicóptero, nadar, lanzar objetos...







Rayman y amigos

Nuevo look renderizado para el bueno de Rayman, que también estrena compañeros de viaje (como la atractiva chica de arriba), animaciones (no os perdáis su balanceo) y velocidad (una aventura a 30 imágenes por segundo no es moco de pavo).

Formula 1 98



El juego contará con la licencia de la FIA, y por tanto con los pilotos y coches reales.



Imágenes tan espectaculares como ésta rodarán muy pronto en Nintendo 64.

Los fans de los juegos de carreras estamos de enhorabuena. Por fin llega el F1 de Psygnosis.

La noticia se confirmó durante el E3, por lo que se supone que el desarrollo de F1 98 para N64 está aún muy verde. En todo caso el reto está servido. **Licencia oficial, coches mejorados** respecto a la versión PSX, mucha velocidad y una firma de garantía.

Datos y claves

Compañía: Psygnosis
Programador: Psygnosis
Género: Deportivo
Fecha estimada: Principio 1999
•El simulador de F1 más real, por fin en Nintendo 64.

1080 Snowboard

Pronto podremos disfrutar del mejor juego sobre nieve jamás diseñado.

Ya hay fecha definitiva: octubre. Justo antes de las primeras nevadas aterrizará el juego de snowboard más esperado. Una delicia sobre nieve que os mostrará la potencia real de N64. Elegid vuestro surfero entre los cinco personajes, y a volar.

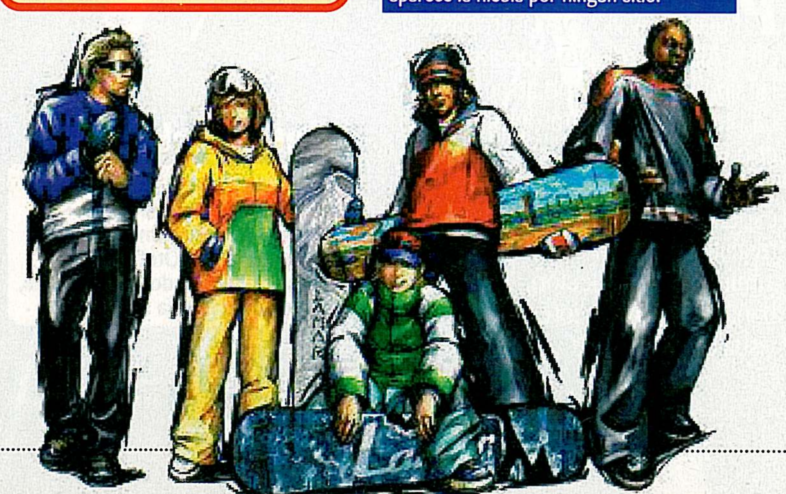


El equipo de «Wave Race 64» ha vuelto a dar otra lección de dinamismo.

Datos y claves

Compañía: Nintendo
Programador: EAD
Género: Deportivo
Fecha estimada: Octubre 1998
•Simplemente el mejor juego de snowboard de todos los tiempos.

Los escenarios son impactantes, y no aparece la niebla por ningún sitio.



SCARS

Una alternativa a los típicos juegos de carreras. Algo así como un «Extreme G» sobre cuatro ruedas: rápido, agresivo y salvaje. Ya veis que el guión es de lujo.

Más carreras para N64, aunque éstas son un pelín diferentes. Digamos carreras de supervivencia. UBI se ha inspirado en la estética **Mad Max para ponernos al volante de nueve originales prototipos**, que se las verán en otros tantos circuitos situados en entornos 3D supervariados. Participar no importa, sólo vale ganar.


Cada vehículo está equipo con un potente arsenal para vaporizar a los rivales.


Los circuitos ofrecerán diferentes rutas alternativas que alargarán la competición.

En carrera, además de luchar y llegar el primero tendremos que recoger objetos.

Datos y claves

Compañía: UBI Soft
Programador: UBI Soft
Género: Carreras
Fecha estimada: Finales 1998
- Un trepidante y original juego de carreras a lo «Extreme G».
- La confirmación de que UBI apoya sin reservas a la Nintendo 64.



Coches salvajes

Más original imposible. El diseño de los coches, nueve a la sazón, está basado en animales salvajes. Pilotaremos un LK Lion, un Tiger Shark, un GT Cobra, un Mammoth 4X4 o un Panther.

Rogue Squadron

Si os convencieron los niveles de "vuelo" de «Shadows of Empire», os encantará este juego.

Preparaos para acompañar a Luke Skywalker y a las tropas de la Alianza en este espectacular simulador de combate aéreo. La batalla será a cara de perro, con los X-Wing brillando en espectaculares escenarios 3D. Os esperan misiones de todo tipo: rescate de prisioneros, reconocimiento, destrucción. Y todo bañado en los mejores efectos visuales y a tope de cámaras.

Datos y claves

Compañía: LucasArts
Programador: LucasArts
Género: Acción/combate 3D
Fecha estimada: Otoño 1998
- Un genial simulador de combate, fruto de la factoría Star Wars.


Cumpliremos misiones de reconocimiento, búsqueda-y-destrucción, rescate...


En mitad de la batalla nos sorprenderán increíbles escenas de vídeo.


A lomos de los X-Wing, saborearemos el aroma de la mejor Guerra de las Galaxias.


Los combates transcurrirán en brillantes escenarios interplanetarios en 3D.

All Star Baseball 99

El béisbol es el deporte más popular en USA, pero como Iguana siga lanzando simuladores como éste, pronto en España también seremos igual de fanáticos.

Lo tiene todo. La tecnología (pantalla en alta resolución), la simulación (más de 600 movimientos y 100 formas especiales de batear), los jugadores (**30 equipos, 700 jugadores**, licencia oficial), las estadísticas (todos los números) y hasta los comentarios (en yanqui, pero como los de la tele). No es de fútbol, pero la verdad es que estamos deseando tenerlo en nuestra consola.


La simulación en su más alto grado: se han incluido más de 600 movimientos.


Imágenes casi de verdad: el juego utiliza modo alta resolución en pantalla.

Datos y claves

Compañía: Acclaim
Programador: Iguana
Género: Deportivo
Fecha estimada: Verano 1998
•El juego de béisbol más completo y bonito que llegará a Nintendo 64.

Tasmanian Express

Algo diferente para gente diferente. Ni os imagináis lo que prepara Taz...

Os proponemos formar parte de la Tasmanian Express y dedicar vuestro tiempo a llevar paquetes de un sitio a otro. ¿Fácil? Estando Taz por medio no hay nada fácil, ni normal, sólo loco, **distinto y muy divertido.**


Si estáis cansados de los juegos normales, Taz os tiene preparada una buena sorpresa.


El juego seguirá una estética inspirada en los dibujos animados de la Warner.

Datos y claves

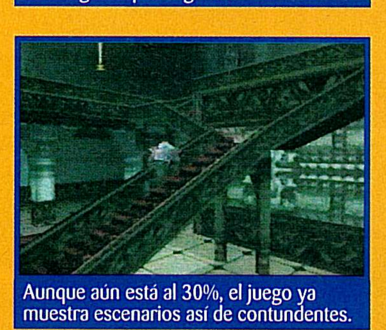
Compañía: Infogrames
Programador: Zed Two
Género: Acción/puzzle
Fecha estimada: Primavera 1999
•Uno de los personajes más simpáticos de la Warner.
•Y de artistas invitados, Yosemite Sam, William E. Coyote...

Castlevania

Aunque Konami asegura que tendrá lista esta versión para finales de año, lo cierto es que el desarrollo va muy lento. Durante el E3 sólo se pudieron ver en cinta de vídeo estas imágenes que os mostramos, aunque damos fe de que es uno de los juegos más prometedores de N64.

A diferencia de lo visto en «Goemon», **«Castlevania» presenta complejos escenarios poligonales en 3D** y una media de paso de 30 imágenes por segundo. Suavidad y espectáculo garantizados. La **estética adoptará una línea fantasmal**, con tonos oscuros y enemigos terroríficos a los que afectará la luz del día: los vampiros sólo salen por la noche. Otras claves del juego serán la perspectiva en tercera persona, la riqueza de animaciones y los sobrecogedores combates cuerpo a cuerpo.


Castlevania "correrá" nada menos que a 60 imágenes por segundo.


Aunque aún está al 30%, el juego ya muestra escenarios así de contundentes.


Los vampiros de Castlevania acechan siempre en los lugares más oscuros.

Datos y claves

Compañía: Konami
Programador: KCCK
Género: Aventura 3D
Fecha estimada: Finales 1998
•El juego se encuentra en los primeros stages de desarrollo, pero ya se atisba como uno de los títulos más prometedores de N64.



Todos contra el Vampiro

El juego da opción para manejar a cuatro personajes: Schneider Belmont, el hombre del látigo; Cornell Reinhardt, que posee la habilidad de convertirse en hombre-lobo; Carrie Eastfield, la hechicera del grupo; y Kola, que domina el arte de la sierra mecánica.

F-Zero

No es una simple actualización del clásico de SNES, es un nuevo juego de carreras que pondrá el listón muy alto en N64. Lo avala Miyamoto y tiene garantía de la Gran N.

Con 30 máquinas disponibles, 30 pilotos y 30 excepcionales circuitos, «F-Zero» vuelve a la competición dispuesto a dejar atrás a la abultada competencia en carreras futuristas. Miyamoto puede decir lo que quiera, pero lo importante es que el juego corre de verdad **(60 imágenes por segundo)**, ofrece un control perfecto de cada movimiento, y no pierde comba ni con los 30 vehículos simultáneamente en pantalla. Para rematar, presenta un componente estratégico muy de agradecer, y un nuevo modo de juego que os atrapará. Lo veremos muy pronto...

La media de velocidad se mantendrá incluso con las 30 naves en pantalla.



El juego será algo más que una actualización del «F-Zero» de SNES.



Cada uno de los 30 vehículos lucirá aspecto y características diferentes.



Deathrace

La gran novedad de este «F-Zero» es la inclusión del siempre valorable modo multijugador. La carrera a pantalla partida respetará los 60 frames del modo "single", añadiendo competitividad al juego. Justo lo que necesitaba.



La velocidad seguirá inalterable, incluso en el modo cuatro jugadores.



Pese a la aparente simpleza del diseño, el juego está cargado de efectos especiales.

Habrá cuatro modos de juego y otros tantos niveles de dificultad.



Treinta es su número

Habrá 30 máquinas, conducidas por 30 pilotos, que se las verán en otros tantos brillantes recorridos.

Datos y claves

Compañía: Nintendo
Programador: Shigeru Miyamoto y equipo Nintendo
Género: Carreras
Fecha estimada: Septiembre 1998

- Sin duda el juego de carreras más rápido de N64, con una media de 60 imágenes por segundo.
- El "remake" de Super Nintendo más esperado. Era una obligación poner este clásico al día.

Buck Bumble

Una banda de insectos mutantes se ha empeñado en fastidiarle el día a Buck, una abeja cibernética preparada para cualquier contingencia...

Aunque la contingencia se llame luchar a láser limpio contra un ejército de bichos. Aunque haya que **sobrepasar 22 enormes escenarios** que empiezan en plena naturaleza y terminan muy futuristas. Aunque el nivel de dificultad aumente por momentos... Buck dará su merecido a los malos. Palabra de Argonaut.



La apariencia de Buck es absolutamente flipante, y cuando la veáis moverse se os va a caer la baba.



Se trata de un shooter con todas las de la ley, que nos sumergirá en todo tipo de entornos tridimensionales.



El objetivo es desbaratar los planes de La Bandada Diabólica, una colección de insectos mutantes.



El aspecto de los gráficos es muy "cartoon", así como el de los veintidós escenarios que nos esperan.



El nivel de dificultad nos pondrá enseguida las cosas realmente complicadas.



El mayor avance que incorpora este arcade es la total y absoluta libertad de movimientos.



Abeja biónica

Es la única abeja cuerda de la colmena, y también la mejor armada. Nada menos que 10 tipos de misiles portará la simpática criatura de los Argonaut.

Datos y claves

Compañía: UBI Soft
Programador: Argonaut Software
Género: Shoot´em up 3D
Fecha estimada: Octubre 1998

- Un shooter estilo «Lylat Wars», que promete libertad total de movimientos.
- Primera irrupción de Argonaut en los ambientes N64, y ojalá que se queden un tiempo.

Glover

Si buscas algo diferente, no sigas. Aquí está «Glover», una nueva propuesta en juegos de aventuras/plataformas.

Mientras preparaba un hechizo, un viejo mago equivocó los ingredientes y algo terrible sucedió. **Uno de sus guantes cayó al caldero y ¡tomó vida!** Mala vida, porque el guante esclavizó a su dueño. En estas que el otro guante pudo escapar por la ventana y ahora tiene que liberar al mago. Argumento surrealista, ¿eh? Pues esto no es nada. Más allá espera una aventura al más puro estilo Mario pero con mejores gráficos.


Pues sí señores, este guante será el protagonista del juego.


Y le sucederán un montón de cosas mientras localiza los "Cristales del Poder".


Se desplazará por los escenarios con ayuda de esta pelota de plástico.


Y tendrá que recorrer junto a la pelota 30 niveles, divididos en seis grandes mundos.


También podrás convertir tu pelota de plástico en una peligrosa bola de nieve.


Como podéis apreciar, los gráficos son realmente impresionantes.


Los escenarios serán así de fantasmales

Datos y claves

Compañía: HASBRO
Programador: Interactive Studios
Género: Aventura 3D
Fecha estimada: Diciembre 1998

- Un héroe diferente, mucho sentido del humor y mecánica de juego muy «Mario 64». Mola el cóctel.
- Irrumpe Hasbro en el mundo Nintendo, y su estreno no podía haber sido más espectacular. Brilló «Glover» en el E3.

¡Qué miedo dan los jefes!

Gente tan impactante como Frankie intentará que no pasemos de nivel. Unas veces enviándonos a sus esbirros y otras atacando sin contemplaciones. Menos mal que Glover es más listo...



Survivor: Day One

Cuando menos te lo esperas, va Konami y se saca un superjuego de la manga. La idea de «Survivor» no es nueva, lo nuevo es la forma de realizarla.

Konami pone la **tecnología al servicio de la jugabilidad** en su última propuesta para N64. En «Survivor» se han utilizado los últimos avances en desarrollo: el **sistema "skinning"**, para que no se noten las uniones de las texturas de los polígonos, una paleta de **24 millones de colores**, técnica "motion capture" para las animaciones, engine 3D que soporta perspectiva tercera persona... **No veréis un juego de acción más realista que éste.**



El protagonista es un humanoide que debe escapar de la nave en que está retenido.



Las texturas siguen el sistema "skinning", que podremos ver en «Turok 2»



Los programadores han utilizado 24 millones de colores para diseñar el juego.



Los movimientos han sido creados con la técnica de Motion Capture.



Datos y claves

Compañía: Konami
Programador: Konami
Género: Acción 3D
Fecha estimada: Finales 1998

- Toda una sorpresa, que pese a todo se anuncia para antes que Castlevania.
- Puede que un prodigio tecnológico, a juzgar por las técnicas utilizadas.

Wipeout

Será mejor y más grande. Este «Wipeout 64» estrenará armas, circuitos, naves y, por supuesto, un espectacular modo multijugador.

El gran clásico de Psygnosis da el salto a Nintendo con la idea de marcar un estilo, tal y como hizo en PSX. Será recibido por una competencia feroz, pero el de Liverpool no se va a amilanar. Ofrece **15 naves simultáneamente en pantalla, 5 nuevas armas**, un modo multiplayer rapidísimo y el prestigio de un superventas.

Datos y claves

Compañía: Psygnosis
Programador: Psygnosis Liverpool
Género: Carreras
Fecha estimada: Finales 1998

- El primer título de Psygnosis para Nintendo 64, y por tanto una piedra de toque para ver cómo funciona el invento.



«Wipeout 64» significa el estreno de la compañía de Liverpool en la consola de Nintendo.



El juego promete carreras trepidantes a toda velocidad por seis formidables circuitos.



En juego veremos elementos de los dos «Wipeout» de PSX. La versión original y el 2097.



La gran novedad de «Wipeout 64»: un modo cuatro jugadores casi perfecto.

Tonic Trouble

Tiene los personajes más locos que os podáis imaginar, metidos en los mundos más originales que nunca imaginaríais.

Será el juego más grande diseñado para N64. Y puede que también el primero "inteligente". El protagonista es un "muñeco" genial (y patoso) al que debes sacar de innumerables aprietos. ¿Cómo? Hablando con el resto de la extraña fauna, decidiendo qué hacer en cada momento y superando todos los puzzles, con mucho humor, que os esperan.

Viajaremos de la mano de Ed a través de 10 mundos que os dejarán con la boca abierta.

Disfrutaremos con las animaciones estilo dibujo animado que lucirá el bueno de Ed.

Es hora de luchar contra las verduras asesinas. ¡Y viva el sentido del humor!

Datos y claves

Compañía: UBI Soft
Programador: UBI Soft
Género: Aventura 3D
Fecha estimada: Diciembre 1998
•Una nueva clase de personajes, de experiencias, de mundos...

Perfect Dark

Está un paso por delante de «GoldenEye». Es más rápido, más suave, los gráficos son más nítidos y las texturas os van dejar alucinados. Es la gran obra de RARE.

Se coge el **engine de «Golden Eye» y se le lleva al límite**. Se potencian los gráficos, se perfecciona el nivel de IA, se acentúa el componente estratégico y al resultado se le pone un título suficientemente interesante. ¿Qué tenemos? Pues un shooter alucinante, que enamorará a los fans del juego de Bond y sorprenderá a los iniciados. Estad pendientes: esto puede ser la bomba.

Datos y claves

Compañía: RARE/Nintendo
Programador: RARE
Género: Acción 3D
Fecha estimada: Principios 1999
•El engine de «GoldenEye», subido de vueltas y potenciado hasta el infinito.


En apariencia es un simple shooter en 3D, pero hay mucho más aquí dentro.


Eres Joanna Dark, un agente secreto que se infiltra en una organización extraterrestre.


Los efectos de luz, las texturas, los gráficos, todo os impactará en este juego.


La época es el futuro, año 2023, y todo en el juego está adaptado a ese tiempo.


Los enemigos tendrán un nivel de inteligencia superior que en «GoldenEye».


A lo largo del juego también tendremos la posibilidad de pilotar diferentes vehículos.

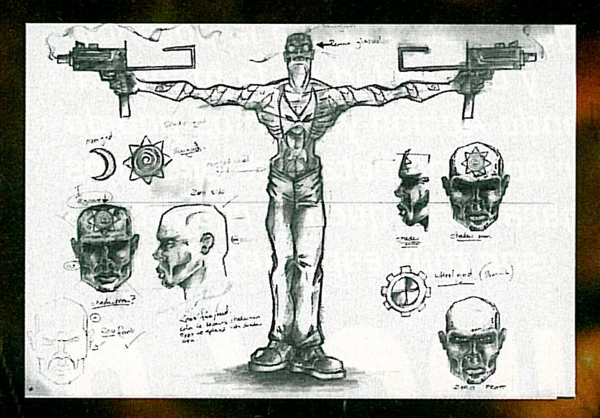
Shadowman

Entre Acclaim e Iguana han decidido darle otro aire al trillado género de los arcades de acción. Un aire mucho más salvaje, tétrico y violento. Su apuesta se llama «Shadowman» y es quizá lo más revolucionario que asolará nuestras Nintendo.

Finalmente en cartucho, pero por supuesto exclusivo para Nintendo. No importa que la idea inicial de lanzarlo para DD se haya ido al traste. **El aspecto que tienen las primeras imágenes del juego de Iguana es superinteresante.** Y todo va bien: ese es el mensaje. Lo que pronto tendremos entre manos es un revolucionario arcade de acción, que nos propone controlar las andanzas de un asesino tomado por los poderes del vudú y con una misión casi bíblica. Lo que os espera dentro es el mismísimo Apocalipsis.



Tomaremos el papel de Mike Le Roi, un criminal que vive a caballo entre el mundo de los vivos y el de los muertos.

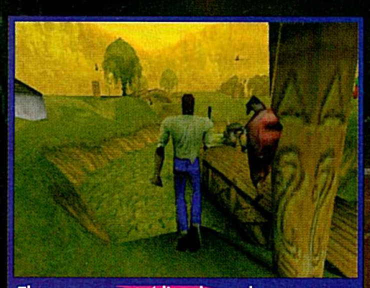


Estudio de diseño

La lista de bocetos de «Shadowman» es interminable. Los artistas de Iguana han dado muchas vueltas al diseño antes de llevarlo a la pantalla.



La acción seguirá una vista en tercera persona, pero el jugador podrá controlar a su antojo las cámaras disponibles.



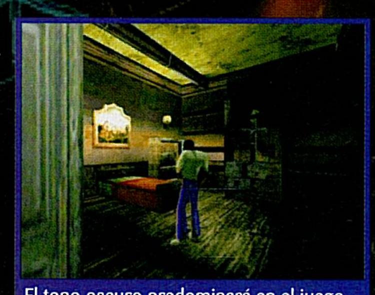
El avance no será lineal, con lo que podremos movernos por cualquier parte.



Los escenarios serán hiperrealistas, pero tendrán un toque fantasmagórico.



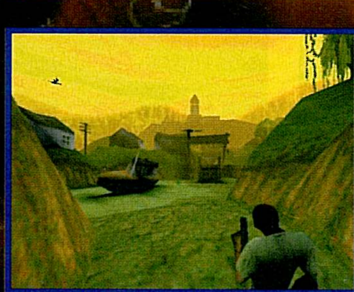
Por lo que sabemos, es muy probable que el juego utilice modo alta resolución.



El tono oscuro predominará en el juego. Así será el talante de los enemigos.



Es cruel, violento... es un nuevo tipo de héroe no apto para menores.



¿Y la niebla? Olvidaos de ella. Echad un ojo a la pantalla y deleitaos con el horizonte.

Datos y claves

Compañía: Acclaim
Programador: Iguana
Género: Arcade/acción 3D
Fecha estimada: Abril 1999

- Una propuesta revolucionará, que cambiará la forma en que veíais los arcades hasta ahora.
- Si recordáis, iba a aparecer en 64DD, pero finalmente ha dado un giro al cartucho, y parece que sin ninguna complicación.

EL MITO CONTIN

A sólo tres meses vista de su lanzamiento, Nintendo Acción avanza los últimos detalles de «Turok 2», y os deja claro qué podemos esperar de él.

Más difícil todavía. Tras el millón y medio de copias de «Turok» vendidas en todo el mundo, «Turok 2» significa algo más que un simple desafío tanto para la gente de Iguana como para la potencia y capacidad de la máquina. En Nintendo Acción ya hemos podido jugar con una beta y os podemos garantizar que los resultados son muy esperanzadores...

TUROK 2

SEEDS OF EVIL



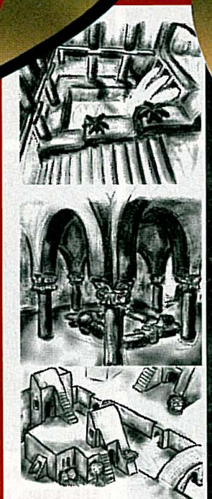




ÚA EN TU NINTENDO 64

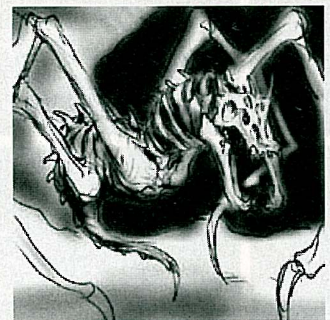
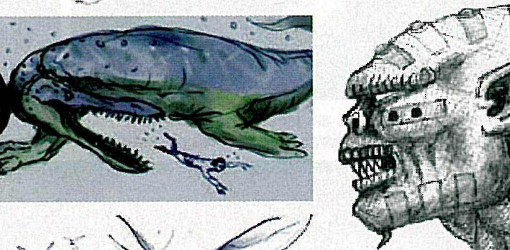


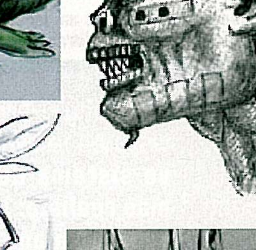

ESCENARIOS INTERACTIVOS
La jungla de la primera entrega dejará paso a unos **escenarios más variados y complejos.** Cada entorno influirá de una forma diferente tanto sobre la jugabilidad como sobre las acciones de Turok.




AIRE NUEVO
Para esta segunda entrega, los artistas gráficos han **rediseñado todos los escenarios** con el fin de darle un aire completamente diferente al juego.

EL DESARROLLO





MAYOR CALIDAD
Las animaciones de los enemigos se han **dibujado a mano**, lo que asegura originalidad, aunque también **más trabajo.**



CUERPOS: 10, CEREBROS: 11
Los enemigos cambian en cuerpo y alma. En cuerpo, lucen un nuevo sistema de texturas. Y en alma, se **comportan de forma más inteligente**, son más agresivos y **actúan en base a nuestro comportamiento.**



¿Tercera persona? Bueno, sólo con el truco adecuado, pero ya os prometemos que lo tendréis...

Atacan en masa y no se amilanan ni siquiera ante este lanzallamas. Son duros de pelar, los dinosoids.

La fecha de desembarco, el nuevo **"Turok 2 Day", está prevista para octubre**. Pero **Iguana y Acclaim** ya tienen las cosas muy claras. La verdad es que las tenían hace más o menos **14 meses**, cuando empezaron a dar forma al proyecto. El equipo no ha variado (ni siquiera ha cambiado el director, Dienstbier, que se rumoreó que no dirigiría esta entrega), si acaso ha crecido hasta **18 personas** dedicadas en cuerpo y alma.

Paralelo ha corrido el desarrollo. También ha crecido, mejor: ha evolucionado. **El nuevo Turok es más maduro**. En argumento y en tecnología. Exige un pelín más y da el doble. El nivel de acción ha pegado un estirón como el de la Bolsa, y las dosis de riesgo de que un raptor de éstos nos haga la vida imposible se han multiplicado por la misma cifra. **Como la violencia y el nivel de agresividad (y desparramo sanguíneo)**. Ahora los dinos atacan con patrones diferentes, en grupo y a la yugular. En cuanto conectas el cartucho. Pero lo primero que salta a la vista es la evolución tecnológica. El **nuevo sistema de texturas ofrece un look más realista: los dinos muestran una piel suave, diáfana**, sin molestas intersecciones; el juego de luces en tiempo real configura una **atmósfera más oscura, densa y aterradora**, fabricando efectos de fuego y explosiones que os dejarán sin habla; y el **diseño de los escenarios es impresionante**, y original, y varía de un nivel a otro dejando claro a simple vista



La violencia estará a flor de piel durante todo el juego. Y eso incluye rematar los cuerpos muertos.

El arsenal de Joshua Fireseed es más avanzado, potente y efectista en esta segunda entrega.

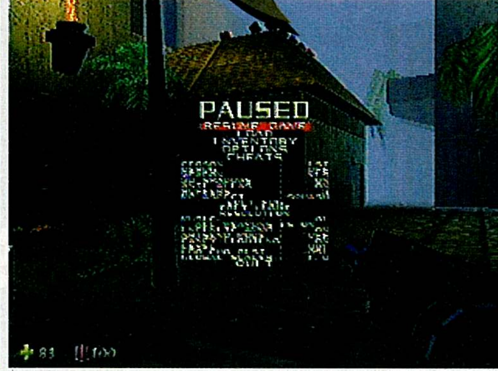
dónde han ido a parar los **128 megas** que finalmente va a llenar la placa.

Ocho niveles para entusiasmarse

Y luego está la evolución de la historia. La nueva trama coloca de **gran jefe y objetivo a Primagen**, una criatura extraterrestre que habita en el corazón del Lost Land, encerrada entre **cinco Totems de la Energía**. Tras mucho tiempo dormida, la bestia ha despertado y ha enviado a su tropa de dinosoids a destrozar los totems con el fin de abrir una vía de comunicación entre el Lost Land y la Tierra. El trabajo de **Joshua Fireseed**, nuestro Turok,es **defender los totems, encontrar las llaves de la prisión de Primagen** y enfrentarse con el monstruo. Y el camino, como ya imaginaréis, no es de rosas. Serán en total **ocho niveles de espectacular diseño**, aunque claustrofóbicos y poco afables. Además habrá que **luchar contra 45 tipos diferentes de enemigos**, unos cuantos jefes y muchos puzzles: localizar llaves, abrir zonas ocultas, descubrir armamento...

«Turok 2» será el no va más en arcades 3D EN PRIMERA PERSONA. Es de la generación de «Forsaken» pero tiene más empaque. Tanto como para lucir una perspectiva en tercera persona (con el truco adecuado) y funcionar sin problemas. En octubre sabremos dónde coloca «Turok 2» el nuevo listón en juegos de acción. Vosotros id reservando uno...





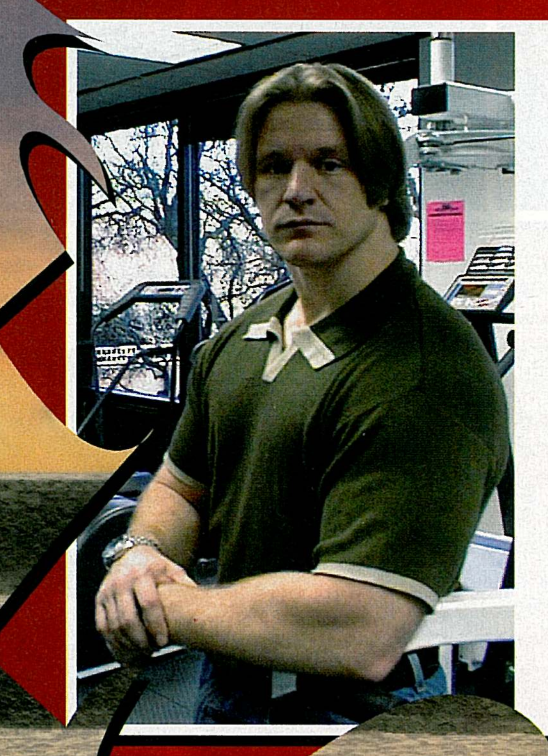



¿ALTA RESOLUCIÓN?

Las entrañas de «Turok 2» esconden una sorpresa. Con el **"cheat" adecuado, la resolución de pantalla sube a 640X480** y la calidad de las imágenes se equipara a las de un **PC con tarjeta 3DFX**. La velocidad se resiente un poquito (de ahí que este modo no venga de serie), pero si estáis dispuestos a perder "frames", asistiréis a un espectáculo sin precedentes.





«TURPOK 2», POR DAVE DIENSTBIER

Dave Dienstbier es Project Manager de Iguana para «Turok» & «Turok 2»

•"Todos los caracteres del juego lucen un sistema de texturización llamado "soft-skinned". Con él no se notan las uniones entre los polígonos, de modo que ganamos en detalle y en realismo."

•"Los jugadores tendrán un campo de visión entre dos y seis veces más amplio que el de Turok."

•"La animación en Turok 2 es simplemente impresionante. Cada criatura tiene animaciones únicas: muertes, ataques, reacciones."

•Otras "segundas partes" son una mera copia del original, normalmente hecha deprisa y corriendo para llegar cuanto antes a las tiendas. Turok 2 es un juego absolutamente nuevo. No queda nada de lo que había en Turok. Es una secuela ambiciosa, justo lo que correspondía tras un juego de indudable éxito."

•"Mantenemos la configuración del control original porque es el mejor estilo para jugar con cualquier arcade 3D diseñado para N64. Es bastante simple y permite un control más preciso en un entorno 3D. Dicho esto, ¿quién demonios somos nosotros para decir a la gente cómo tiene que jugar sus juegos?".

•"¿Que si será mejor que GoldenEye? Eso es irrelevante. Lo que nos planteamos con Turok 2 no era hacer un juego estilo GoldenEye, mejor que el propio GoldenEye. Queremos mejorar Turok, nosotros mismos somos nuestros mayores competidores."

¿QUÉ HAY DE NUEVO EN «TUROK 2»?

- Para empezar, un **modo multijugador excitante y original**, que incluirá un nuevo tipo de juego llamado **Frag Tag**.
- **Ocho nuevos escenarios** perfectamente diferenciados entre sí y con respecto a «Turok». Cada uno proporciona un tipo de **atmósfera**, aunque todas inquietantes. En general es un juego más **oscuro y amenazante** que la primera entrega.
- El modo Quest incluye más elementos de **aventura y estrategia**. A medida que avancemos en la aventura, descubriremos **secretos y áreas ocultas**, con más armas y nuevas llaves que nos permitirán abrir otras zonas.
- **Sistema de texturización "Soft Skinned"** para el diseño de las criaturas.
- **Efectos de luz dinámica** en tiempo real.
- **Engine 3D avanzado**. Nuevo sistema para el diseño de juego y niveles.
- Los **enemigos actúan de forma inteligente**, tienen una apariencia muy peligrosa y se mueven más rápido que los malos de Turok. Se han diseñado nuevas rutinas de inteligencia artificial para su comportamiento. En lugar de usar modificaciones del engine principal de IA, se han creado **rutinas propias** para cada clase de enemigo. Y el resultado es que nos **enfrentaremos a bichos mucho más listos.**





LA IMPORTANCIA DEL MODO MULTIJUGADOR

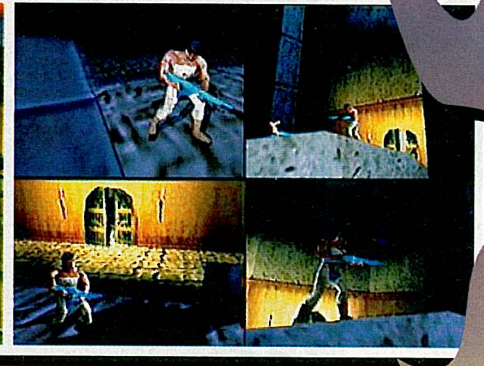
Estaba previsto un modo "4X4" en «Turok 2», pero desde luego no tan avanzado como el que finalmente tendremos. El salto de calidad ha sido posible por las sucesivas bajadas de precio en el coste de los cartuchos. Eso ha permitido **trabajar en una placa de 128 megas** (la inicial era de 96) y aprovechar la memoria extra para crear un "death match" original y rompedor. Un modo en el que **los jugadores tienen plena libertad de movimientos**, y en el que **cada personaje (8 para elegir) presenta diferentes** habilidades.
El nuevo multiplayer os ofrecerá **dos alternativas: "Bloodlust"**, típico combate todos contra todos que podéis jugar en equipo o por tiempo. Y un nuevo concepto llamado **"Frag Tag"**, que va a romper vuestros esquemas.





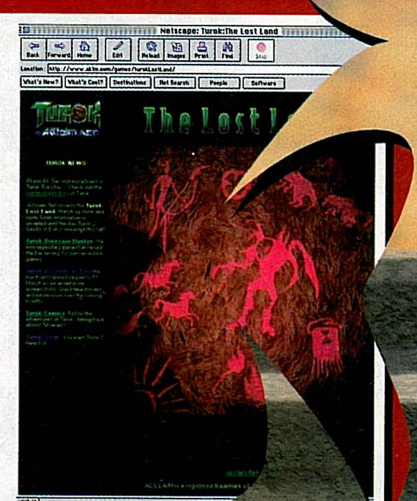


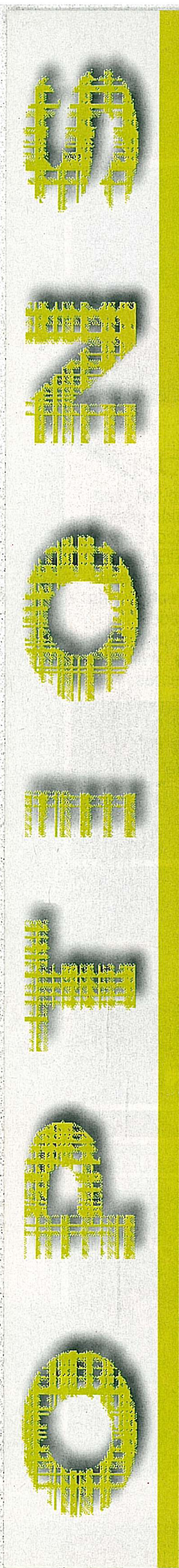




TAMBIÉN EN INTERNET

Fans de la Web, desde ya tenéis una cita con la movida T2 en la red de redes. Celebramos la inauguración de la **página oficial de «Turok 2»: Http://www.aklm.com/games/TurokLostLand.** Encontraréis pantallas, últimas noticias, y una minitienda en la que comprar cosas del juego vía Web. De todas formas, la movida Turok 2 lleva algunos meses en plena efervescencia Internet. Cualquier "buceador" que se precie debe conocer ya la **página "unofficial" del juego**, referencia obligada para estar a la vanguardia: **Http://www.pipeline.com/~stur/index.htm.**





Confirmado: «Legend of Zelda», en diciembre

● Nintendo ● RPG ● Diciembre

Démosle otro bocadito a Zelda, antes de que el juego se nos eche encima

A medida que pasan los meses, «Legend of Zelda» va cumpliendo todas las expectativas. Cada nueva imagen que nos llega, cada dato relevante que sale a la luz, no hace sino confirmar que nos encontramos ante el juego del año, lo compares con quien lo compares. Está absolutamente confirmado que **saldrá en Estados Unidos el día 23 de noviembre.** Mientras que la versión PAL, y especialmente la que nos interesa: la que tiene los textos en castellano, aterrizará **a principios de diciembre.**

Una de las razones por las que el juego lleva algo de retraso conforme a los planes de Nintendo, que había previsto el lanzamiento japonés para abril o mayo, es la **introducción de escenas cinemáticas.** Miyamoto quiere que cuando **resolvamos algún puzzle, aparezca una pequeña película** que nos cuente algunos detalles de cada fase y nos presente **personajes nuevos.** Cosas que ya han hecho de este juego el más deseado del momento.



◄ *Durante un momento de su recorrido por el castillo, Link y su hada mágica, Navie, encuentran a una bella cortesana, que bien podría tratarse de la ¡princesa Zelda! Es un honor, princesa, pero ¿cómo tú por aquí? ¿No teníamos que vernos después?*



▲ *En Japón, el caballo de Link es conocido con el nombre de Epona. ¿Cómo se llamará aquí?*



▲ *La criaturas que habitan en el mundo de Zelda tendrán un aspecto absolutamente original.*

Nintendo España ha confirmado que «Legend of Zelda» aparecerá a principios de diciembre, y hablará perfecto castellano.



▲ *Podremos ejecutar un gran número de movimientos, e incluso aprender algunos nuevos a lo largo del juego.*



▲ *El nivel de detalle que lucirán los personajes llegará incluso a diferenciar expresiones del rostro.*

Una nueva perspectiva de juego



◄ *La cámara seguirá a Link durante todo la aventura, pero también tendremos la opción de elegir la vista que más nos guste en cualquier momento.*



▲ *¿En japonés? Que no, que lo jugaréis en castellano.*

«Biofreaks» enseña sus armas, ¡y qué armas!

● Midway ● Lucha ● Septiembre

¿MK4? Aún no has visto nada. Si quieres luchar fuerte, no te pierdas esto...

El último producto de la factoría Midway va a poner a prueba la forma en que veíais los arcades de lucha. Todo **intenta ser original en «Biofreaks»**. El **argumento habla de una segunda guerra civil americana**, sustentada en los últimos avances tecnológicos y protagonizada por criaturas biogeneradas, horripilantes mutaciones genéticas. Los **personajes tienen un toque "grunge" postindustrial** que impacta: en los semihumanos, las extremidades se han convertido en herramientas de ataque, y los no humanos alardean de una talla, un peso y un careto sobrecogedores. Los escenarios también lucen ese look oscuro, pero hay dos detalles que los desmarca de otros decorados: tienen una **estructura con varias alturas** y muchos recovecos que nos exigirán más de un primer contacto; y por otro lado está lo de la interacción con las piscinas de lava, aguas tóxicas o los ventiladores gigantes.

Por último queda presentaros la **forma de lucha**, original a rabiar. Cada uno de los **8 personajes viene equipado de serie con un arma** y unos poderosos cohetes que nos permiten volar. Y luego, para el combate cuerpo a cuerpo, disponemos de una completísima gama de movimientos que pueden acabar con la **pantalla llena de sangre o con el rival con un brazo menos**. ¿Impacientes?

Peleas en las alturas

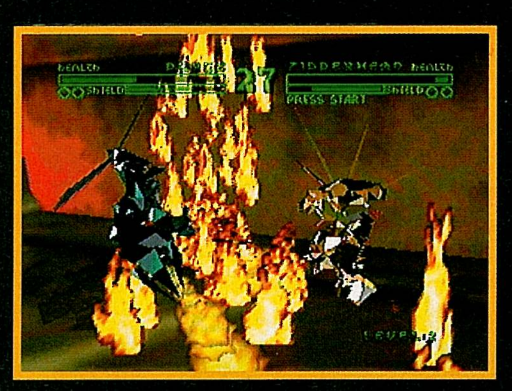




La posibilidad de volar por los escenarios, y de encaramarnos a cualquier plataforma, abre una nueva puerta a los juegos de lucha. Los ***combates en el aire son aún más trepidantes****, y además permiten desconcertar al adversario.*



▲ *Los escenarios están clasificados según el nivel de dificultad que ofrecen. Quiere decir, según los elementos de riesgo, según la cantidad de recovecos y plataformas, según el nivel de exploración al que nos obligue.*



▲ *Cada luchador dispondrá de una gama de movimientos más variada y amplia que la de cualquier juego de lucha conocido.*

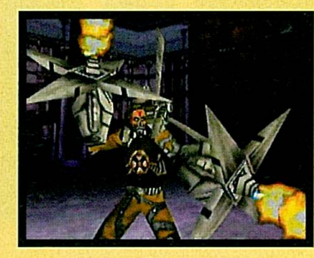


▲ *Con el modo gore activado, asistiréis a escenas muy violentas, con sangre salpicando la pantalla, brazos cortados...*



▲ *«Biofreaks» plantea una nueva forma de luchar, que combina los movimientos "típicos" con el uso de armas.*

¿Hombres o máquinas?







▲ *Los ocho* ***personajes*** *que ofrece de principio «Biofreaks» lucen este desgarrador aspecto. Son* ***criaturas generadas por ingeniería genética****, bichos horribles mitad humano mitad máquina resultado de una guerra sin compasión. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos para que vayáis eligiendo. Y atentos, que* ***hay dos más secretos****.*

«GASP» entra en acción

● Konami ● Lucha ● Septiembre

Konami trae a España su proyecto de lucha en 3D

Casi todas las compañías de renombre nos han enseñado ya cómo conciben esto de darse de golpes en los 64 bits. Konami era una de las que quedaban por poner sus armas sobre la mesa, pero lo va a solucionar lanzando «G.A.S.P!!» inmediatamente después del verano.

El juego, que también hemos conocido bajo el título de «Deadly Arts», se va a apuntar a las tendencias más punteras en el género: **combates en tres dimensiones, gráficos poligonales y un estilo de lucha en el que la técnica prevalecerá sobre la fuerza bruta**. Serán peleas casi como las de la vida real, ya que **no habrá bolas de fuego, magias, ni rayos que fulminen al rival**. Los ocho personajes tendrán que apañárselas con la fuerza de sus puñetazos y patadas, y sólo el que demuestre ser el más hábil se llevará el triunfo a casa. Una propuesta interesante que seguro da que hablar en los próximos números de nuestra revista. ¡No os lo perdáis!





▲ En el plantel inicial habrá ocho personajes, pero en los últimos combates del modo historia se ocultarán varios más.

◄ La forma de lucha será muy parecida a la de «Fighter´s Destiny». Casi todo estará basado en llaves de kárate.



Llega el aplastante «WWF War

● Acclaim ● Wrestling ● Agosto

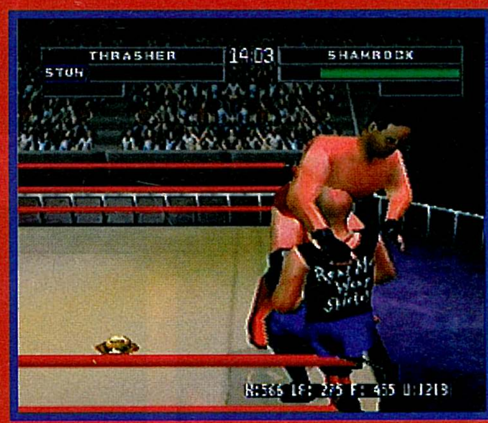
Será el primer juego de Wrestling para Nintendo 64 que jugaréis en alta resolución

Os guste o no el wrestling, el juego que está a punto de lanzar Acclaim es de los que convencen. Tal es el cuidado que han puesto en el diseño, la calidad y realismo de los movimientos.

Empezaremos dejando claro que se trata del primer cartucho "**wrestling" que jugaréis en modo alta resolución.** **Fijaos en la claridad de las pantallas** y en la textura de la "piel" de los luchadores: suave y uniforme. A los amantes de los números también les encantará saber que hay **300 movimientos**, o también que podremos elegir entre **9 modos de juego**. Y si preferís dejaros impresionar por la parte gráfica, anotad que los luchadores **lucen una imagen casi idéntica a los wrestlers de verdad**, que son los que ponen el nombre. Pero si ninguno de estos aspectos os convence, hay un **taller de creación y modelado** cargadito de opciones para que diseñéis uno por vuestra cuenta. Y eso sube la nota.



▲ La cámara sigue la acción de forma automática, pero siempre elige la vista más cercana a los acontecimientos.



▲ Entre los más de 300 movimientos que han cabido en el juego, también ha habido espacio para las llaves más retorcidas.



▲ Uno de los modos de juego pone a cuatro luchadores a la vez en el ring. Son momentos de tensión, y de muchos golpes.

Bofetadas a la última

«G.A.S.P.» reunirá todas las condiciones de los juegos más modernos del género.



Con esta opción podréis crear vuestro propio luchador y elegir el sexo, la altura e incluso sus condiciones de lucha.



Las peleas aprovecharán a tope las tres dimensiones de los escenarios, y los personajes tendrán un aspecto poligonal.





Cuidado con esa faldita, que a los japoneses les gusta mucho la lencería y en este juego habrá varias luchadoras femeninas.



«G.A.S.P.» es un juego que se venía anunciando desde hace meses. Pensábamos que la versión PAL iba a adoptar el nombre de «Deadly Arts», pero finalmente se ha quedado el título nipón.



El control será muy técnico. Lejos de las clásicas llaves de "medio círculo, adelante, botón B", en «G.A.S.P.» los golpes saldrán haciendo combinaciones mucho más simples.

Zone»







La presentación de los luchadores no podía ser más yanqui. Es todo un espectáculo.

Eso ha dolido. Pero aquí es lo de menos. Lo que importa es ser muy bestia.



En uno de los modos de juego, el ring se convierte en una jaula.

Los luchadores de moda en USA son los protagonistas de este cartucho.

Gordo, flaco, con coleta o un tatuaje en la rodilla







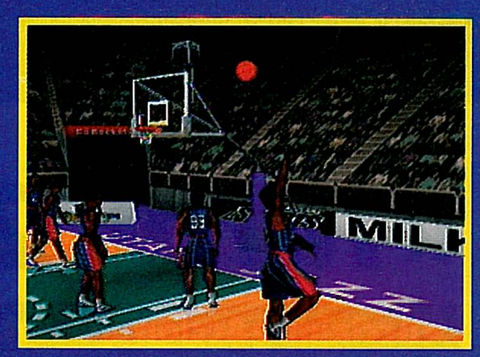
Atención a la opción que nos permite crear nuestros propios luchadores. Es de lo más completo, salvaje y original que hemos visto nunca. Elige su peso, altura, sexo, tipo de piel... y ahora céntrate en el pelo, la chaqueta, el tatuaje, la coleta, el color de los pantalones, si quieres bigote o perilla. ¡Pero si hay un disfraz de Turok y todo!

«NBA Jam 99», pronto en tu Nintendo 64

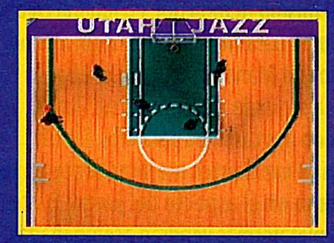
● Acclaim ● Basket ● Nov.

El baloncesto de Acclaim se pone en plan serio

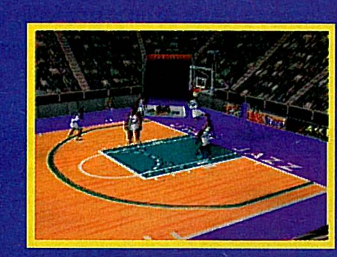
Acclaim ha decidido dar un vuelco a su divertido «NBA Jam». En lugar de un 2 contra 2 en plan arcade total, se han montado un **simulador de los buenos, con garra para hacerle sombra al intocable «NBA Courtside»** de Nintendo. La cosa está todavía poco avanzada, pero hace unos días pudimos **probar en la redacción una versión aún muy verde** y lo cierto es que nos dejó un buen sabor de boca. Nos deleitamos con las primeras animaciones, el **realismo de los movimientos, y un apartado gráfico muy interesante**. En fin, paciencia y lo veremos en noviembre.



El nuevo Jam cambia arcade por simulación, de ahí que los movimientos se acercarán bastante a la realidad.



El juego de cámaras recogerá la acción desde todos los puntos posibles del estadio. Un basket de verdad.



En las primeras imágenes del juego hemos apreciado animaciones de auténtico lujo.



Las canchas estarán muy bien reproducidas de los escenarios reales. Sólo faltará el señor de las palomitas...

«ISS 98» comienza su recital

●Konami ●Fútbol ●Septiembre

Los futbolistas de Konami, listos para debutar con el balón de reglamento

La esperadísima segunda parte del simulador de Konami va a estar en la calle coincidiendo prácticamente con el inicio de la liga, y lo cierto es que no sabemos qué acontecimiento es más importante. Porque el Barça o el Madrid pueden fichar a muchas estrellas, pero ninguna garantiza el espectáculo que van a dar en cada encuentro los jugadores de «International Superstar Soccer ´98».

¿Os gustó la primera entrega? Pues **imaginaos la misma base de juego** (cambiarla hubiera sido una locura) con **animaciones mejoradas, más estadios (exactamente un total de nueve), una nueva vista desde detrás de la portería, un nuevo engine de inteligencia artificial y algunos retoques en la jugabilidad**, que por ejemplo os permitirán cabecear los centros desde la banda más fácilmente.

Si pensabais que el fútbol-arte había desaparecido desde que Maradona se retiró, éste puede ser el cartucho que os haga cambiar de opinión.





▲ *Los lanzamientos a balón parado se efectuarán ahora con esta doble flecha.*



▲ *La incorporación de esta perspectiva trasera será una de las grandes novedades de «ISS 98». Podréis seguir el juego desde varias alturas.*

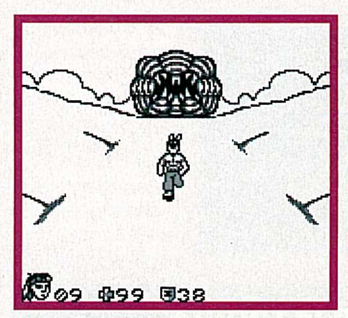
◄ *Cuando marquéis, vuestros jugadores se inventarán nuevas celebraciones.*

«Turok 2» para Game Boy

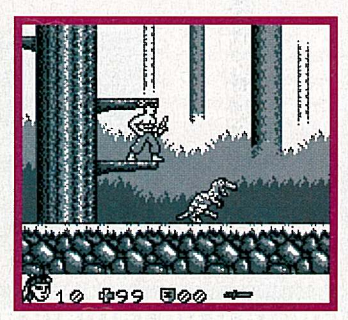
●Acclaim ●Acción ●Octubre

Bit Managers repiten labores de desarrollo, pero prometen un Turok completamente nuevo

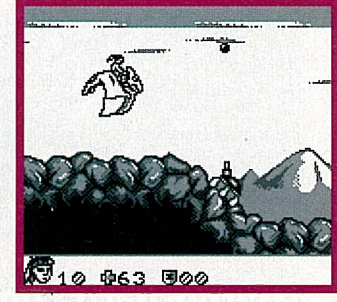
Sorpresa. Al mismo tiempo que en Iguana creaban el nuevo Turok para N64, también aquí mismo, en Barcelona, los Bit Managers revolucionaban la Game Boy con la segunda entrega de "su" Turok. Y como siguiendo dos caminos paralelos, los **Bit también incluían excelentes mejoras tanto en la jugabilidad como en el aspecto del juego.** Baste deciros que las plataformas vendrán acompañadas de fases en 3D o incluso a lomos de un pterodáctilo, o que bestias tamaño XL pulularán por la pantalla como Pedro por su casa. **Lo veréis en octubre.**



▲ *Se han añadido fases 3D con Turok corriendo y escapando de un gran gusano.*



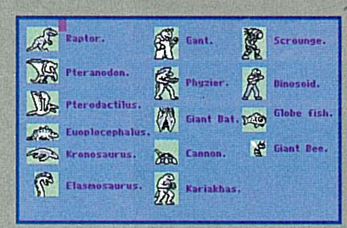
▲ *Las plataformas no serán las únicas protagonistas de lo último de Turok.*



▲ *También viajaremos a lomos de un pterodáctilo o incluso de un raptor.*

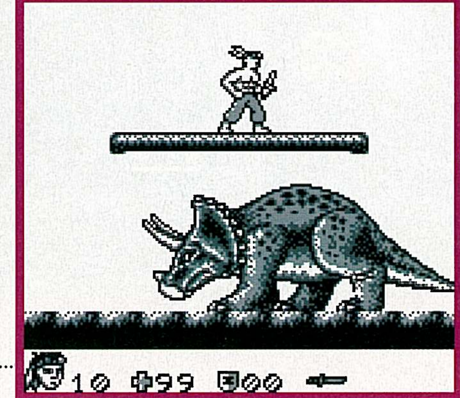


No hay límites para Turok





▲ *También en Game Boy ha aumentado el número de enemigos y armas. El despliegue de imaginación ha corrido paralelo al tecnológico, y fijaos lo que ha dado de sí.*



◄ *Más cantidad, más calidad. En el nuevo Turok veréis hasta tres jefes que dejarán en ridículo al famoso T-Rex final del primer Turok portátil. Simplemente impresionante.*





▲ *La salida de «ISS 98» coincidirá con el comienzo de la liga. Un momento ideal para que resurja vuestra fiebre futbolera.*

◀ *Entre las opciones habrá una que os permitirá decidir si jugáis las prórrogas con gol de oro o llegáis a los penaltis.*

▲ *La forma de control será muy parecida a la de la primera parte. Podréis hacer casi todos los movimientos de un jugador real.*



En juego habrá esta vez 52 equipos nacionales, aunque los nombres de los futbolistas seguirán siendo ficticios. ▶





▲ *Cuando utilicéis las cámaras más cercanas apreciaréis a fondo las mejoras en la calidad de las animaciones.*

«Waialae Country», golf en estado puro

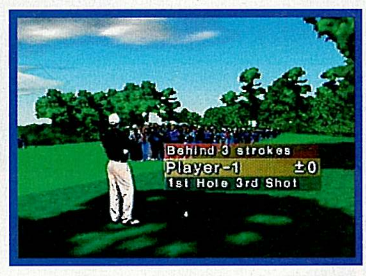
●Nintendo ●Golf ●Agosto

T&E Soft ha desarrollado el primer juego de golf para N64

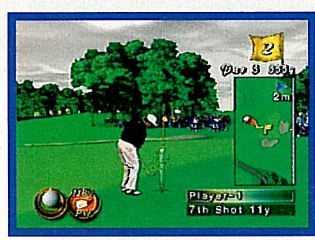
Nintendo y sus viejos aliados de T&E Soft van a brindaros la oportunidad de viajar hasta la **isla de Oahu para disputar el idílico Open de golf de Hawai.** Que no está nada mal para ser el decorado del primer juego de golf de N64. Además **la firma es de garantías** (T&E han diseñado varios juegos de golf para SNES), y si echáis un ojo a las imágenes veréis que gráficamente está a la altura de lo esperado. **También en jugabilidad,** este simulador cumplirá con las expectativas. O sea que si sois fans del golf, éste puede ser vuestro juego.



▲ *Disfrutaréis tanto de golf como de las vistas. El simulador es buenísimo, y los gráficos, mejores.*



▲ *Entre las variadas opciones, una os permitirá diseñar a vuestro propio golfista.*



◀ *«Waialae...» tendrá seis modos de juego y será compatible con el Rumble Pak.*

El Confidencial

➤ **El pak de expansión de memoria** (4 MB) que se inserta en la parte superior de la Nintendo 64 está dando origen a muchos rumores. Primero se dijo que acompañaría al 64DD, pero los continuos retrasos en su fecha de salida han echado por tierra esa idea. Ahora se habla de que podría venderse conjuntamente con algún juego, igual que ocurrió con «Lylat Wars» y el Rumble Pak. ¿Nombres? Se ha hablado de «Perfect Dark» (RARE) y de «Extreme G 2» (Acclaim), pero no hay nada definitivo.



Nosotros lo hemos visto funcionando con «Turok 2» en un modo de alta resolución comparable a un PC con 3Dfx, pero nadie nos ha confirmado si finalmente se hará realidad o no.

➤ **Cada vez parece más seguro que «Killer Instinct 3»** está siendo desarrollado en el cuartel general de RARE, aunque también nos comentan que antes de verlo presenciaremos el debut de la serie Donkey Kong en 64 bits. Allá para primavera del 99.

➤ **Reality Bytes está preparando «Dark Vengeance»,** un arcade 3D que situará la acción en un mundo medieval lleno de fuerzas malignas, monstruos y hechicería. Todo apunta hacia un lanzamiento del juego para mediados del 99.

➤ **Nos han soplado que Konami trabaja ya en «Goemon 2»,** y comienzan a adivinarse los primeros datos sobre el juego: volveremos al scroll en dos dimensiones que le hizo famoso en la Super Famicom, aunque evidentemente con gráficos poligonales de más calidad, y seguramente incluirá un modo cooperativo para dos jugadores.

➤ **DMA Design trabaja duro en los 64 bits.** Tras los confirmados «Silicon Valley» y «Body Harvest», ahora se habla de «Attack!», un cartucho muy violento que estaría centrado en la época jurásica. En el 99 veremos si este rumor tan sugerente cuaja o se pierde por el camino.

➤ **Dos nuevas compañías comienzan a programar para Nintendo 64:** la primera es Sucker Punch, que debutará con un puzzle del que cuentan que será muy innovador. La segunda es Utopia Technologies, que lleva a «Montezuma´s Return», una mezcla de acción y plataformas, como primer candidato para su debut.

«World Grand Prix» pondrá tu máquina a 200

● Nintendo ● Carreras ● Septiembre

Es un desarrollo de Paradigm, y saldrá de la mano de Nintendo España en septiembre

World Grand Prix» será **uno de los juegos del año para Nintendo 64.** Tal es la confianza que ha depositado la gran N en un título que además **ha comprado recientemente a Video System,** la compañía para la que Paradigm desarrolló este pedazo de juego. Sí, Paradigm, la misma gente de «Pilotwings 64», que a su experiencia en simuladores han añadido ahora un extenso conocimiento de la máquina. Así ha salido este «World Grand Prix», un juego que además cuenta con la **licencia oficial de la FIA, y recoge los 27 conductores y coches más las 11 carrocerías** que han participado en el campeonato del mundo 1997.

El esfuerzo documentalista, aún sumamente generoso, no es ni comparable con el **parecido que tienen estos coches a los de verdad,** ni con las texturas utilizadas para crear los **17 circuitos oficiales** que podremos recorrer en los **cinco modos de juego** incluidos. Desde el principal, el World Grand Prix, hasta el competitivo versus, con split screen horizontal o vertical ,y una visibilidad increíble en pantalla.

Seguiremos la carrera desde **cinco cámaras diferentes,** aunque el juego se encargará de elegir la más adecuada. Cuando concluyamos, la CPU regalará una **repetición de la carrera** , con un cóctel de todos los puntos de vista posibles.

De «World Grand Prix» ya se ha dicho que es el juego de **Fórmula 1 más real, más bonito, más vistoso y más rápido que se ha visto en una consola.** Pronto, a principios de septiembre si los cálculos no fallan, podremos comprobarlo en todas las Nintendo 64.



▲ *El estilo de conducción será más bien arcade, aunque se impondrá el realismo por encima de otras concesiones.*



▲ *Los coches manejados por la CPU tendrán tres niveles diferentes de inteligencia artificial.*

Para Nintendo, el juego de Paradigm será uno de los más importantes del año. Tal es la confianza que han depositado en este título.



▲ *La puesta en escena de los coches será espectacular, respetando al máximo los detalles de los F-1 de verdad.*



▲ *Estarán los 22 coches y pilotos más las 11 carrocerías oficiales del campeonato del mundo de 1997.*



▲ *Después de cada carrera, la CPU nos regalará una repetición estilo televisivo bajo un sorprendente juego de cámaras.*

«GEX» se pasa a N64

●Midway ●Aventura 3D ●Septiembre

Aventura estilo Mario, con un protagonista loco por la tele.



Gex, el lagarto más televisivo, **da el salto desde los 32 bits** con el objetivo de hacerle sombra al mismísimo Mario. Protagonizará una aventura que se desarrollará en **fantásticos mundos 3D diseñados como lo haría un fanático de la televisión y el cine.** Cada uno de sus **29 niveles** estará basado en un tema, género o personaje del celuloide. Así nos **disfrazaremos de James Bond, visitaremos la Pequeña China de la mano de Bruce Lee...** todo para recuperar unos mandos a distancia que a su vez abren el paso a otros clásicos de la televisión.

Y si el argumento promete, en técnica no se queda atrás. Los **gráficos tienen un aspecto muy sólido y presentan texturas coloristas y bastante nítidas.** El entorno es puro 3D, y da la sensación de que el personaje se desenvuelve a las mil maravillas. Más, el mes que viene.



▲ *De los 29 niveles que promete, al menos dos serán absolutamente originales para esta versión.*



▲ *Aquí sois James "lagarto" Bond, y os enfrentáis a un nivel de espionaje.*



▲ *En algunas fases la dinámica será muy plataformera, en 3D, por supuesto.*



▲ *Gex presenta un aspecto más detallado que en la versión original.*

BOSS GAMES Y MIDWAY, PRINCIPIO DE UNA AMISTAD

*Los creadores de Top Gear Rally han firmado un acuerdo con Midway que incluye la distribución de su juego de snow, **Twisted Edge**, en USA, y el desarrollo de un nuevo juego de coches que provisionalmente se llama **GT World Tour** y podría estar listo para principios del año que viene.*

¡¡ES MICROMACHINES!!

*Es oficial. **Micromachines V3** estará por fin en Nintendo 64 gracias a la insistencia y buenas manos de **Midway**, una de las que más colabora con la Gran N. La conversión podría correr a cargo de los **Codemasters**.*

NOVEDADES DE GAME BOY COLOR

*Según hemos podido saber, **Nintendo América** se ha hecho con los derechos del juego de Titus, **Quest for Camelot**, con la idea de adaptarlo a su nueva GB Color. Konami también está diseñando para esta máquina una versión de **Spawn**, gracias al acuerdo firmado con **McFarlane Productions**.*



MICKEY SE VA DE TETRIS

***Capcom** ya ha enseñado a los periodistas japoneses su primer juego para N64, un Tetris que se llamará algo como **Magical Tetris Challenge Featuring Mickey**. Si conocéis el **Super Puzzle Fighter** de Capcom, entonces ya os podéis hacer a la idea de lo que nos espera, cambiando a los chicos de SF por Mickey, Minnie, Donald o Goofy.*

NINTENDO 64 Y GAME BOY UNEN FUERZAS

*Quedaos con este nombre: **Super Beadaman: Battle Phoenix 64**. Se trata del primer juego diseñado para N64 que además es compatible con el **64 Game Boy Pak**. O sea que podremos jugar con él tanto en la portátil como en N64. Es obra de **Hudson**, está basado en un cómic japonés y verá la luz allí el día 24 de julio.*

MÁS WARNER

*Los **Bit Managers** están trabajando en un nuevo juego para Game Boy que **Infogrames** lanzará a finales de año. **Tweety & Silvester** será una divertida aventura que jugaremos sobre una perspectiva isométrica en escenarios 3D.*



Concurso GAME BOY Camera

¿Qué darías por una Game Boy Camera?

Este verano no te puedes quedar sin el periférico de moda. Game Boy Camera convertirá tu portátil en una cámara de fotos digital, y te permitirá manejar las imágenes a tu antojo. No te pierdas la oportunidad de conseguir una de las 30 que sorteamos.



Bases del concurso Game Boy Camera

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., Nintendo Acción, Apartado de Correos 400. Alcobendas (Madrid)

   Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO GAME BOY CAMERA

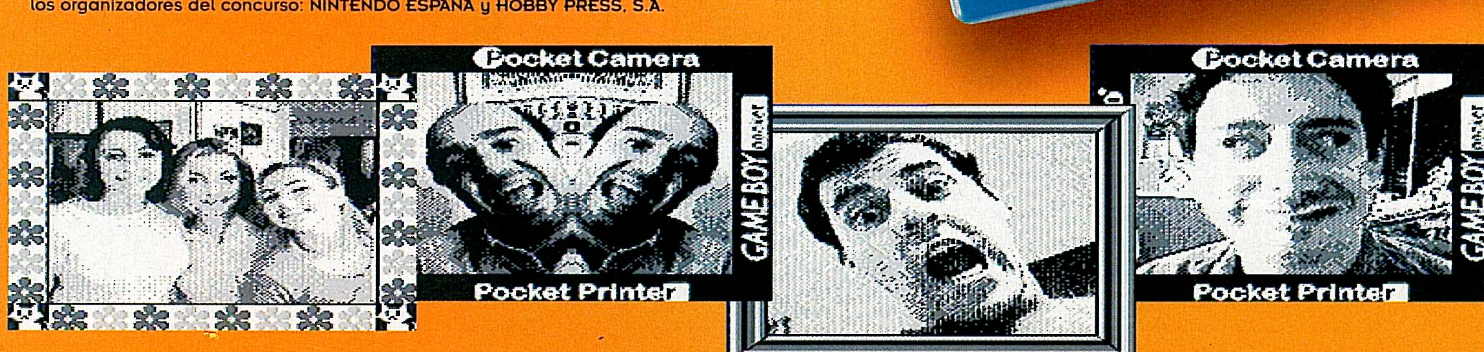
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán TREINTA, y sus remitentes serán premiados con una Game Boy Camera. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre los días 16 de julio y 30 de agosto de 1998.

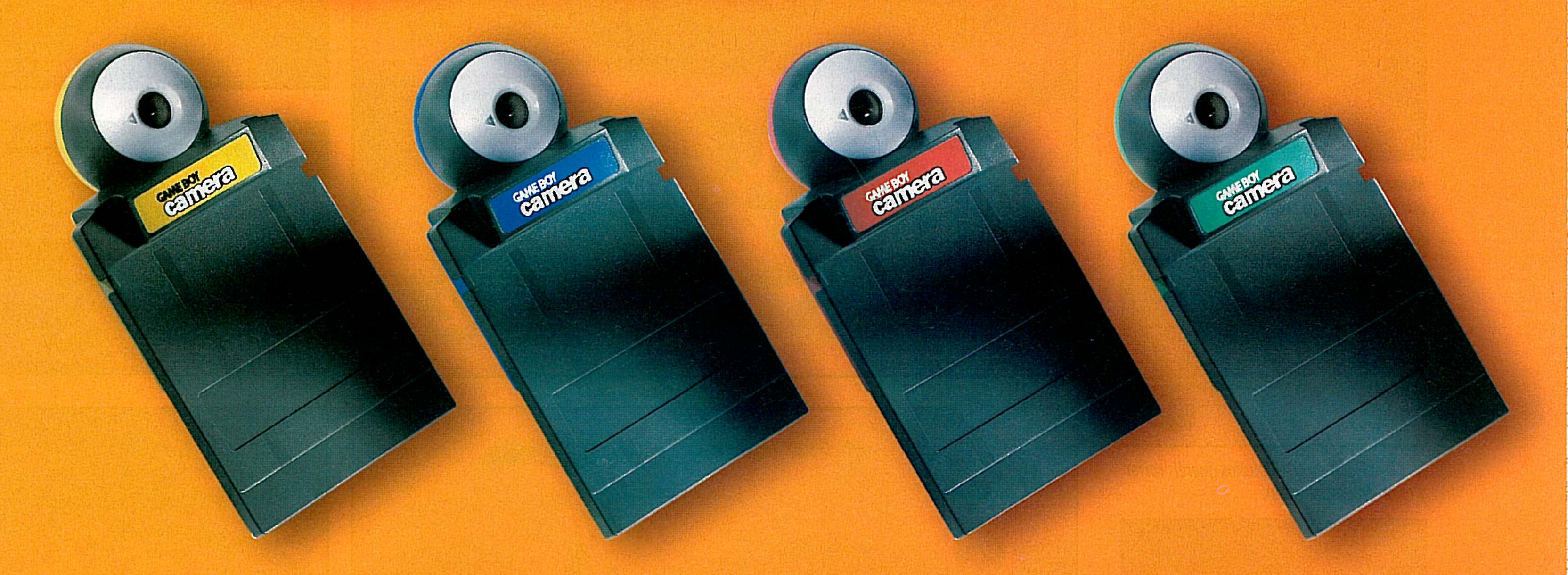
4. La elección de los ganadores se realizará el 2 de septiembre de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de octubre de la revista Nintendo Acción.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.



¡Regalamos 30 Game Boy Camera!



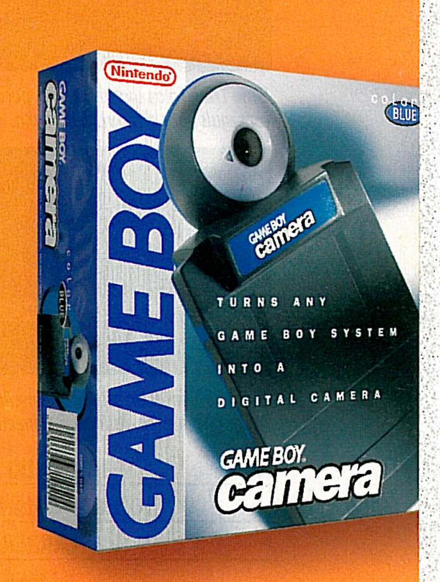
¿Cómo conseguir una? Fácil, responde correctamente a las siguientes preguntas:

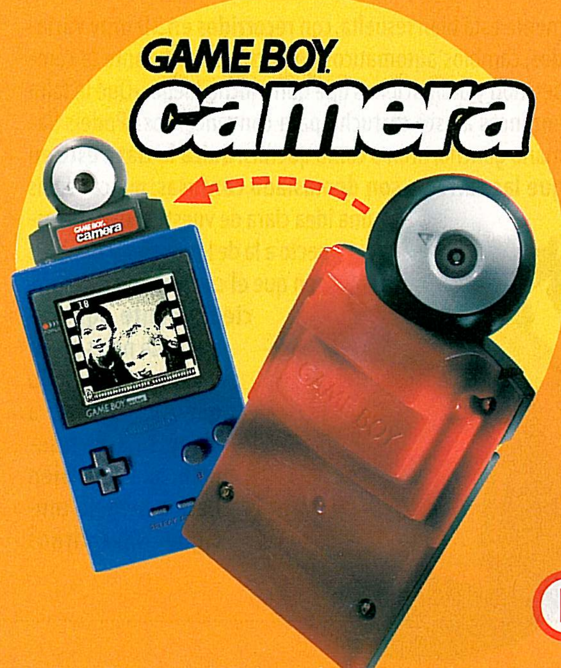
1 ¿Hasta cuántas fotos diferentes puede almacenar la Game Boy Camera?

2 ¿En cuántos colores está disponible?

3 En uno de los juegos haces de pinchadiscos ¿cómo se llama el juego?

4 ¿Cuál es el nombre del periférico que permite imprimir las fotos?





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre..........

Apellidos..........

Dirección..........

Localidad..........

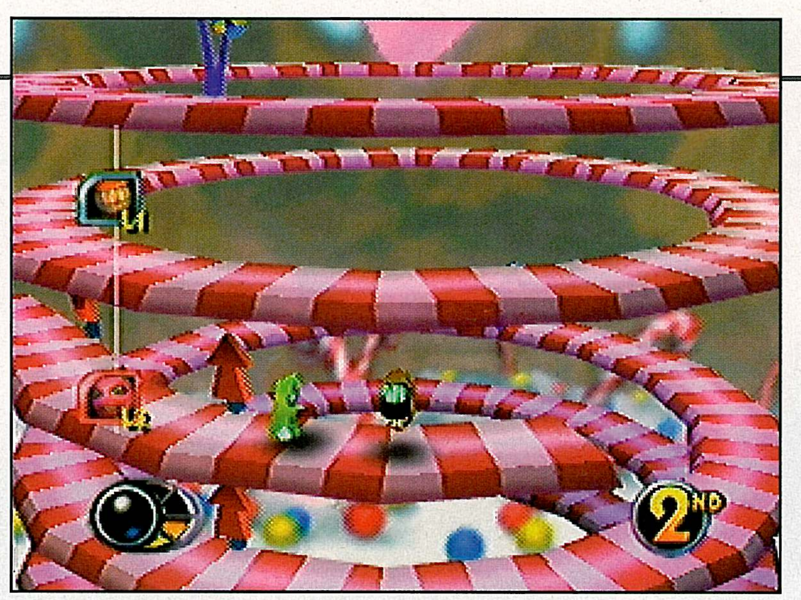
Provincia.......... C. Postal..........

Teléfono..........

Respuestas: 1).......... 2)..........

3)..........

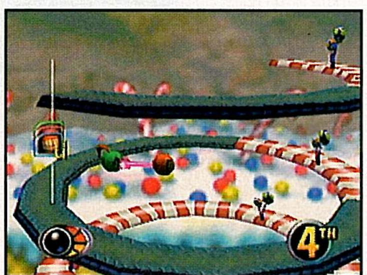
4)..........















Modo batalla: No se trata de correr, sino de atizarle a las otras bolas hasta ganar.



Mix Up: Elegís en qué circuitos queréis correr y también en qué orden.



Time Trial: Sólos contra el crono, para ver si conseguís batir el récord del circuito.



Entrenamiento: Un tutorial os enseña la forma de hacer los distintos movimientos.

NINTENDO 64
ACCLAIM (IGUANA)
CARRERAS
64 MEGAS
11 CIRCUITOS
BATERÍA: NO



Iggy's Reckin´ Balls

Preparados, listos...¡y a subir!

Los programadores de Iguana han creado un juego de carreras totalmente diferente a lo que hayáis visto antes. Primero porque **sus protagonistas son unas bolas locas que corren, saltan y se enganchan** de cualquier sitio, y después por el diseño de los circuitos, que suben, se dividen en plataformas y se rizan en loopings imposibles. Hay **más de cien pistas**, y como sólo los cuatro primeros recorridos están abiertos desde el principio (el resto se abre a medida que ganáis carreras), la duración de este «Iggy´s...» se estira como un chicle.

Es original, pero le falta gancho

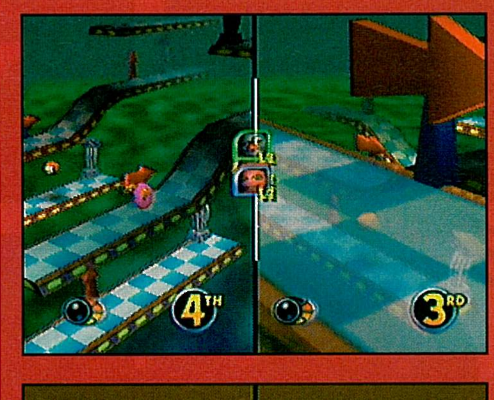
La originalidad del planteamiento se demuestra en que además de la velocidad también **interviene vuestra habilidad para escalar hasta lo más alto**, evitar los obstáculos que se os interpongan y deshaceros de vuestros rivales. Incluso la forma de plasmarlo gráficamente está bien resuelta, con **recorridos en 3D muy variados**, cambios automáticos de perspectiva durante la competición y animaciones que dan mucho juego. ¿Qué le falta entonces a este cartucho para convencernos? Podéis llamarlo gancho, tirón o como queráis. **Quizá la clave esté en que las carreras son demasiado confusas**: nunca tenéis una idea clara de vuestra posición respecto a la de los rivales, y también en que **el control no es lo suficientemente ágil**. Vamos, que no es precisamente adicción lo que le sobra a «Iggy´s...». En resumen, que **está bien hecho, pero no consigue divertirnos**

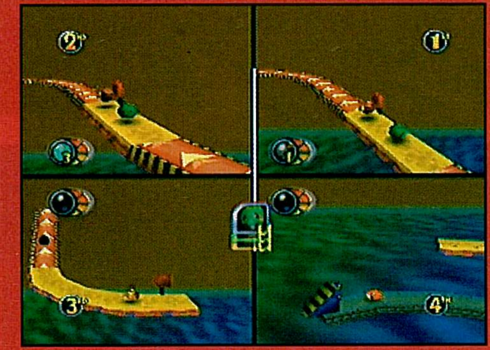




La concepción de los circuitos de «Iggy's...» es muy particular. Se diría que son casi escenarios plataformeros más que pistas de velocidad.

Más rápido que ellos





En el modo multijugador de «Iggy's...» no hay sólo emoción por ver quién llega primero. También es muy divertido poder fastidiar a los rivales al adelantarles.



En la competición de «Iggy's...» hay un recorrido de calentamiento y otros diez que a su vez contienen una decena de circuitos cada uno. Sumando salen más de cien, así que os podéis encontrar con diseños de todo tipo: espirales, curvas, rectas, plataformas, loopings y saltos sobre el vacío.

«Iggy's...» plantea una forma diferente de ver las carreras. Tiene un planteamiento original y buenos gráficos, pero no consigue enganchar



Los cambios de perspectiva automáticos son constantes a lo largo de toda la carrera.



El número de personajes es mayor de lo que parece, porque hay varios secretos.

El Análisis

GRÁFICOS  85

Detalles de calidad en las animaciones de las bolas y número récord de circuitos. Destacables también los cambios de perspectiva.

MOVIMIENTOS  82

No tiene demasiado que ofrecer. Casi todo se reduce a saltar y engancharse, aunque luego se pueden aprovechar items y otros elementos del circuito.

SONIDO  84

Melodías machaconas de las que tanto le gustan a Acclaim, y efectos en plan simpático para los protagonistas.

JUGABILIDAD  80

La teoría del control parece sencilla, pero luego os podéis meter en un atasco desesperante a la más mínima ocasión.

ENTRETENIMIENTO  80

No pasa de normalito. Puede estar bien al principio, pero no lo echas de menos cuando lo dejas. Gana bastante con cuatro jugadores.

TOTAL 82

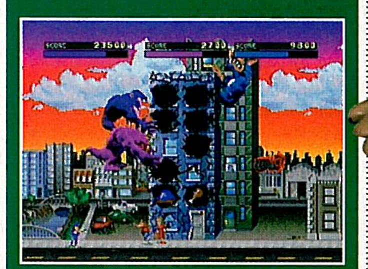
- ¿Un juego de carreras sin coches, motos de agua, naves futuristas, ni tablas de snowboard? Brindamos por la **creatividad de la gente de Iguana.**
- El **número de circuitos es altísimo,** aunque algunos son tan enrevesados que resulta imposible avanzar sin atascarse en algún punto.
- Las **carreras casi no permiten fallos.** El más mínimo error os condena a la cuarta posición sin posibilidad alguna de remontar.
- La competición individual es larguísimo, pero pierde interés demasiado pronto. Quizá **el modo multijugador sea lo más salvable** a medio plazo.

Esto es lo que puede hacer una bola loca



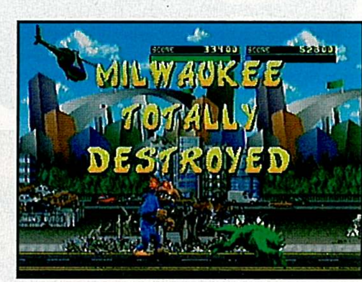
1 **Engancharse** a la plataforma de arriba. 2 **Coger** distintos **items** y usarlos durante la carrera. 3 **Fastidiar a los rivales** echándolos de la pista. 4 **Esquivar a los enemigos** saltando por encima de ellos. 5 **Coger velocidad** en los tramos con flechas. 6 Usar los **teletransportes**. 7 Subir impulsado por los **"bumper"**. 8 **Deslizarse** en los tramos helados.





Tres por tres. *La opción más divertida: tres monstruos a la vez destrozando ciudades sin parar. No sólo se multiplican las posibilidades de arrasar, sino que además se abren las de pegaros entre vosotros.*



Una de las novedades de esta versión de «Rampage» son las fases de bonus. Aquí aparecemos en un ring y nos ponemos a practicar wrestling.



¡Cómo que se nos ha colado un monstruo! ¡Eh, el de color morado!, ¿se puede saber qué ha comido? ¡Ahhhh! Un ítem radioactivo, ¡y ahora puede volar!

RAMPAGE

Llegan los amigos de Godzilla

NINTENDO 64
MIDWAY (ATARI GAMES)
ARCADE
96 MEGAS
200 STAGES
BATERÍA: NO

Información del juego

1-3 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio 11.990 PTA



La idea de Midway es buena y tiene tirón, ahora sólo falta convencer al público de que jugar con «Rampage», **casi 20 años después** de su lanzamiento para máquina arcade, es realmente lo que está necesitando. Pero tampoco va a ser fácil. **La conversión de la recreativa de Atari es muy fiel al concepto original** y tiene las cosas claras: **dar preferencia a la jugabilidad.** De ahí que gráficamente sea un poco "bluff": 2D vistosas, colores llamativos y poco más, y que en cuestión de animaciones y movimientos ande algo corto para los tiempos que corren. Así que **la clave está en la jugabilidad.** Y ésa es la misma que hipnotizó a los jugones de los 80 en los salones recreativos. **Línea simple y efectiva,** ya veis, aunque con **tendencia a caer en la rutina.** Todo depende de cómo lo afrontes: en solitario, desde luego, pese a la gracia inicial de la partida **te cansarás de hacer siempre lo mismo** (aunque podrás participar en algunos minijuegos de bonus); **en grupo la cosa cambia y promete diversión y muchos mamporros:** puedes solidarizarte con el resto y destruir edificios y zampar humanos, o también liarte a puñetazos con el vecino para que te deje comer más puntos a ti.

Si te va la moda "retro", éste es todo un ejemplar: colecciónalo. Si por el contrario **crees que se pueden hacer otras cosas más innovadoras e interesantes en esta consola,** o que el tiempo de ese tipo de juegos ya ha pasado, entonces no encontrarás aquí muchos alicientes.

El Análisis

GRÁFICOS  80
Línea respetuosa con la recreativa original. Sprites, dos dimensiones... Ningún cambio.

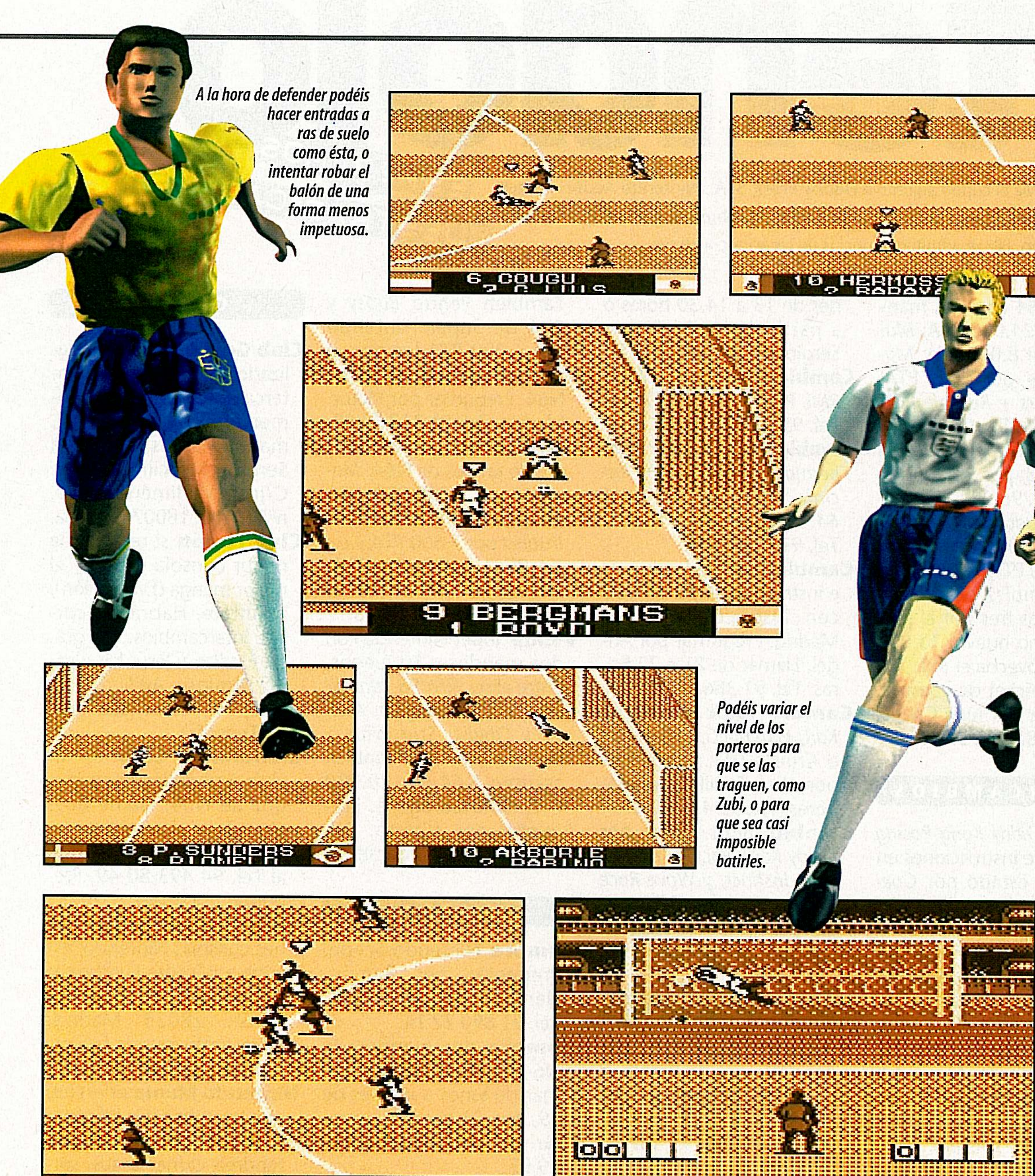
MOVIMIENTOS  79
Las animaciones son simpáticas pero se quedan muy justitas. El control no es todo lo eficaz que nos hubiera gustado.

SONIDO  83
Gritos, gemidos, ladrillos que caen, edificios que se derrumban. Suena bien, ¿verdad?

JUGABILIDAD  83
Es sencillo, directo, rápido, enseguida te sientes como en casa, aunque la verdad es que el nivel de dificultad es demasiado permisivo.

ENTRETENIMIENTO  79
Bien en grupo, regular si vas tú sólo. En todo caso las primeras partidas son geniales. Y por supuesto, te tiene que gustar el asunto.

TOTAL 79



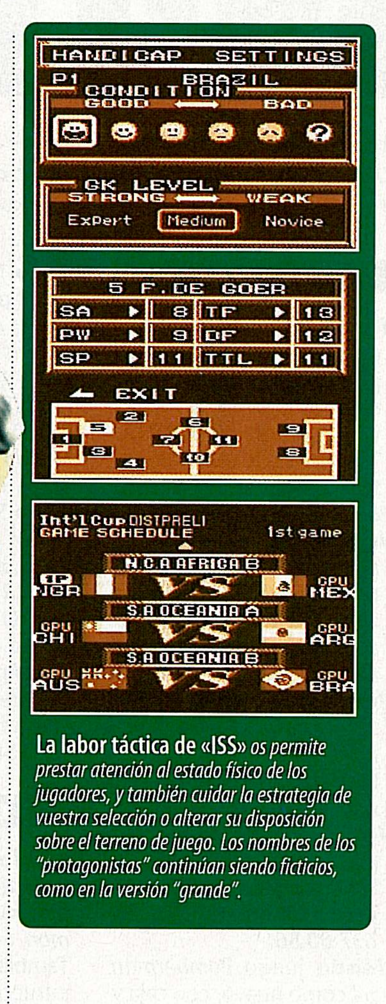
A la hora de defender podéis hacer entradas a ras de suelo como ésta, o intentar robar el balón de una forma menos impetuosa.

Podéis variar el nivel de los porteros para que se las traguen, como Zubi, o para que sea casi imposible batirles.

Las flechas os señalan donde hay un compañero desmarcado (bueno, aquí es evidente). Al pasar, el balón se dirige automáticamente hacia él.



La perspectiva de juego durante los partidos es siempre lateral, pero en los penaltis cambia, y la cámara pasa a situarse detrás del lanzador.



La labor táctica de «ISS» *os permite prestar atención al estado físico de los jugadores, y también cuidar la estrategia de vuestra selección o alterar su disposición sobre el terreno de juego. Los nombres de los "protagonistas" continúan siendo ficticios, como en la versión "grande".*

GAME BOY
KONAMI (KCE NAGOYA)
FÚTBOL
2 MEGAS
36 EQUIPOS
PASSWORDS

ISS

Goleadores de bolsillo

Convertir el mejor simulador de fútbol del momento a un cartucho de Game Boy no parece una tarea fácil, pero aun así **Konami se ha atrevido a meter las 36 mejores selecciones del mundo** en una eprom de 2 megas.

El mayor problema con el que se encuentran los juegos de fútbol que llegan a la portátil es **conseguir que la acción se acerque a lo que es un partido de verdad.** En el caso de «ISS» se **combina un control muy simple (pase corto, pase largo, tiro y poco más) con la presencia de flechas** que os indican dónde hay un compañero desmarcado. Y pese a que al presionar el botón de pase el balón viaja automáticamente en dirección a la flecha elegida, **la jugabilidad no destapa el tarro de las esencias** por dos motivos: el primero es que a menudo avanzáis sin saber dónde narices se ha metido el resto del equipo, y el segundo la **excesiva lentitud de los jugadores.**

Por otra parte, **las animaciones, el tamaño de los jugadores y el apartado táctico merecen destacarse,** sobre todo comparándolo con otros juegos de fútbol para Game Boy. Y ya que nos hemos metido en comparaciones, pues quizá no estemos ante el mejor cartucho de fútbol disponible, pero sí que hay que reconocerle a «ISS» que ha **modificado el esquema de juego clásico** de los «FIFA». Si **os atrevéis a cambiar de estilo,** esto es lo que buscabais.

El Análisis

GRÁFICOS 85

Los jugadores tienen buena planta: son grandes y aparecen estilizados. El tamaño del terreno de juego guarda bien las proporciones.

MOVIMIENTOS  81

Animaciones aceptables, tanto de los jugadores como de los porteros. Están las acciones básicas, aunque el desplazamiento es algo lento.

SONIDO  78

Durante el juego no hay mucho sonido ambiente, y también anda algo escaso de efectos.

JUGABILIDAD  82

Se controla bien, pero no es nada fácil adivinar la colocación de los compañeros de equipo sobre el campo. Las opciones tácticas son casi las mismas que en la versión de Nintendo 64.

ENTRETENIMIENTO  80

Su punto fuerte está en los torneos del modo "international". Los amistosos no llenan lo suficiente

TOTAL 82

Nintendojo

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre "**Nintendojo**".
Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

VENTAS

Vendo N64 con dos mandos, un controller pak y los juegos *Super Mario 64, FIFA'98, Extreme G y Pilotwing*, por sólo 30.000 PTA. Tres meses de uso. Preguntar por Iván. Tel. 91 616 20 62.

Vendo *Quake* de N64 en perfecto estado, un mes de uso, por 9.000 PTA. Llamar al 91 672 74 72. De 15,30 a 17 horas. Preguntar por Alberto.

Vendo los juegos para N64: *San Francisco Rush y Wave Race*. Precio a convenir. Sólo Madrid. Preguntar por Agustín. Tel. 91 326 49 90.

Vendo *Forsaken* nuevo, en perfecto estado. Por sólo 9.000 PTA. Interesados preguntar por Iván. Tel. 91 637 50 86.

Vendo juego *Bomberman 64* como nuevo, con caja y manuales originales. Por 6.000 PTA. Preguntar por Ignacio. Tel. 985 25 54 96.

Vendo N64 + *FIFA´98 + Madden'98 + F-1 Pole Position* + dos mandos + Controller Pak + regalo 8 últimas Nintendo Acción, por 40.000 PTA. ¡¡Negociables!! Preguntar por Miguel Ángel. Tel. 981 89 00 18.

Vendo los siguientes juegos de N64: *Lamborghini*, por 8.000 PTA, y *Blast Corps*, por 6.000 PTA. ¡No dejes pasar esta oferta! Jorge. Tel. 91 329 39 74.

Vendo N64 con dos mandos, por 24.000 PTA; *Mario 64*, por 8.000 PTA; *Mario Kart 64*, por 7.000 PTA; *Lylat Wars + Rumble Pak*, por 6.800 PTA; *ISS 64*, por 8.000 PTA; y *Copa del Mundo 98*, por 9.000 PTA. Borja. Tel. 96 284 30 18.

Vendo *Shadows of the Empire* por 4.000 PTA, *ISS 64* por 5.000 PTA, y *Lylat Wars (con Rumble)* por 6.000 PTA. O los tres por el precio de uno nuevo, 13.000 PTA. Aprovecha el 3x1. Todos con ticket de compra. Preguntar por Juan Carlos. Tel. 956 85 93 93.

INTERCAMBIOS

Cambio *Diddy Kong Racing* con caja e instrucciones en perfecto estado por *Goemon 64 o Wave Race 64*. También que tengan caja e intrucciones. Llamar de 14 a 16 horas. Preguntar por Quique. Tel. 96 375 83 28.

¡Atención! cambio *Lamborghini, Fighters Destiny, MKM SubZero, Mario 64, Lylat Wars*, por *Turok, GoldenEye, Mace, Bomberman y Aerofighters Assault*. Interesados llamar al Tel. 943 62 75 76. Preguntar por Antonio o Gary.

Cambio *Wave Race 64* por *Turok, Quake 64, Duke Nukem 64, NBA HangTime, NBA Courtside*, o por *F-1 Pole Position*. Sólo Barcelona. Llamar de lunes a viernes de 13 a 14,30 horas o a partir de las 21 horas. Sergio. Tel. 93 440 78 75.

Cambio *ISS 64* por *FIFA'98: RMI*. Preguntar por Carlos. Tel. 95 223 40 95.

Cambio *GoldenEye por Bomberman 64, Diddy kong Racing, NBA Courtside o ISS 64*. Preguntar por Víctor. Tel. 91 437 25 92.

Cambio *Mario 64* con caja e instrucciones por *FIFA'98* con instrucciones. Sólo Madrid. Preguntar por Angel. Llamar de 21 a 22 horas. Tel. 91 386 45 41.

Cambio *Turok* por *Mario Kart, Extreme G, Wave Race o Cruis'n USA*. Preguntar por Abel. Sevilla y alrededores. Tel. 95 471 60 97.

Cambio *Blast Corps* por *Diddy Kong Racing, Turok o Killer Instinct, y Wave Race 64* por *Cruis'n USA* o por otros juegos. Sólo Madrid. Joaquín. Tel. 91 467 59 05.

VARIOS

Compro *Dragon Ball Z Hyper Dimension*. Precio a convenir, o cambio por *Dragon Ball Z1*. Preguntar por Alvaro. Tel. 91 507 37 90. Urgente.

Vendo *ISS 64* por 9.000 PTA o cambio por juegos que no sean *FIFA'98, GoldenEye, Mario 64 o Top Gear Rally*. Mario. Tel. 981 80 33 50.

Cambio *Snowboard Kids* por *Mario Kart 64*. O vendo por 8.000 PTA. Llamar al 93 457 43 76. Sólo Barcelona. Preguntar por Jaime (hijo).

¡Atención! vendo *Super Mario 64 y Shadows of the Empire*. Precio a convenir, o cambio por otros juegos de N64, en especial *GoldenEye*. Preguntar por Christian. Tel. 971 39 51 57.

Cambio o Vendo *GoldenEye, Wave Race 64, Lylat Wars (sin Rumble) y Yoshi's Story*, y compro mando por 2.500 PTA. Preguntar por Angel (hijo). Tel. 91 792 25 45.

Cambio *MultiRacing Championship* por *Yoshi's Story*. O lo vendo por 8.000 PTA. También vendo *Bubsy y Plok* de Super Nintendo por 6.000 PTA los dos, o los cambio por un juego de N64. Preguntar por Víctor. Madrid. Tel. 91 317 64 88.

¡Urgentísimo! cambio o vendo juegos de N64: *Mario 64* por 8.000 PTA., *Turok* por 8.500 PTA., *Killer Instinct* por 7.500 PTA y *Lylat Wars* por 8.500 PTA. Llamar de 18 a 21 horas. Fidel. Tel. 91 431 79 33.

Vendo Super Nintendo con dos mandos y 10 juegos, entre ellos: *FIFA'98, Jurassic Park 2, Chaos Engine, Asterix y Obelix, Star Wars...* Precio a convenir. También compro N64 por 20.000 PTA. Sólo Zaragoza. Preguntar por Alberto. Tel. 976 32 64 62. Urgente.

COMPRAS

Compro Nintendo Scope. Preguntar por Ramón. Llamar a cualquier hora. Tel. 91 890 22 14.

Compro dos mandos de N64 en buen estado. Llamar de lunes a viernes de 19,30 a 23 horas. Preguntar por Alvar. Tel. 91 851 29 97.

Compro juegos usados de Nintendo 64. Sólo Madrid y Guadalajara. Preguntar por Alberto. Tel. 949 33 50 02.

Compro *GoldenEye* de Nintendo 64 por 6.000 PTA. Sólo Valencia. Preguntar por José Vicente. Llamar a partir de las 19 horas. Tel. 96 360 57 07.

Compro *Pilotwings 64* por 4.500 PTA. Sólo Madrid. Preguntar por Jorge. Tel. 91 381 40 12.

Compro *Chamaleon Twist* o *Rampage World Tour* por 5.000 PTA. Con caja e instrucciones. Santiago. Tel. 974 43 31 45.

Compro los siguientes juegos de SNES por 3.000 PTA cada uno: *The Legend of Mystical Ninja, Sailor Moon y Secret of Mana*. Sólo Alicante. Preguntar por Javi. Tel. 96 510 08 91.

CLUBES

Club GoldenEye´s especializado en N64 y SNES. Intercambio de trucos y comentarios de juegos, Rol, manga. Gratis. Escribe a Sergio Morcillo Pretel. C/José M. Jiménez Díez, nº8, D-16. 18007 Granada.

Club Fusión si te gusta la mejor consola (N64) y el mejor manga (Evangelión), apúntate. Habrá concursos, intercambios... Es gratis. Escribe a: Jesús Mª Alvarez Amigó, Avd. 25 de Julio, 14. 38004 (Sta. Cruz de Tenerife).

Mendiola's Club es un club especializado en juegos de N64, Game Boy, etc... Te enviaremos carnet y hay sorteos. Podéis llamar al Tel. 94 493 80 49. Preguntar por Rober.

Club Alfa Nintendo si tienes consolas Nintendo, escribe a: Vicente Lumbreras Cruz, Avda. de Bruselas, 71-6º. 28028 Madrid. Intercambiaremos trucos, dibujos y pósters.

Nintendo Manía es el club que buscabais. Os informaremos de todos los juegos, tendréis carnet gratis, sorteos, concursos... Llamar de lunes a viernes de 18 a 21 horas. Preguntar por Enrique. Tel. 956 60 37 89.

Hola fans de Dragon Ball, si queréis intercambiar o comprar cualquier cosa de Dragon Ball, no tenéis mas que escribir a: Borja Gil Carvajal, C/Camino Viejo, 84 nº 3. 28109 Alcobendas (Madrid).

¡Atención! se busca a "Nintenderos" y clubes para hacer competiciones del *DKR* y el *Tetrisphere* de N64. También se intercambian trucos. Preguntar por Angel (hijo). Llamar de 18 a 21 de lunes a viernes. Tel. 925 54 80 59.

Club Game Boy Si quieres saber trucos para esta consola, escribe a Aitor Fernández. C/Tejería, nº2, 1ºC, 20012, San Sebastián. Mandaré carnet. Apúntate.

CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... Código Postal .... Teléfono ....

Texto: ....

....

....

....

....

....

❑ Ventas ❑ Intercambios ❑ Varios ❑ Compras ❑ Clubes

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 59. Guías: Lucky Luke SNES • Mortal Kombat Trilogy • Tintin: El Templo del Sol GB • Lost Vikings 2



NA 60. Guías: Mario Kart 64 • Blast Corps • Lucky Luke SNES



NA 61. Guías: Especial Lylat Wars • Mario Kart 64 • Blast Corps



NA 62. Guías: GoldenEye • Blast Corps • Extreme G • Mario Kart 64



NA 63. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Mario Kart 64



NA 64. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Automobili Lamborghini



NA 65. Guías: Bomberman 64 • Turok GB • FIFA' 98 • GoldenEye



NA 66. Guías: Duke Nukem 64 • Turok GB



NA 67. Guías: Duke Nukem 64 • Lufia • Yoshi's Story • Tetrisphere



NA 68. Guías: Duke Nukem 64 • Lufia • Yoshi's Story • Goemon

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envia el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

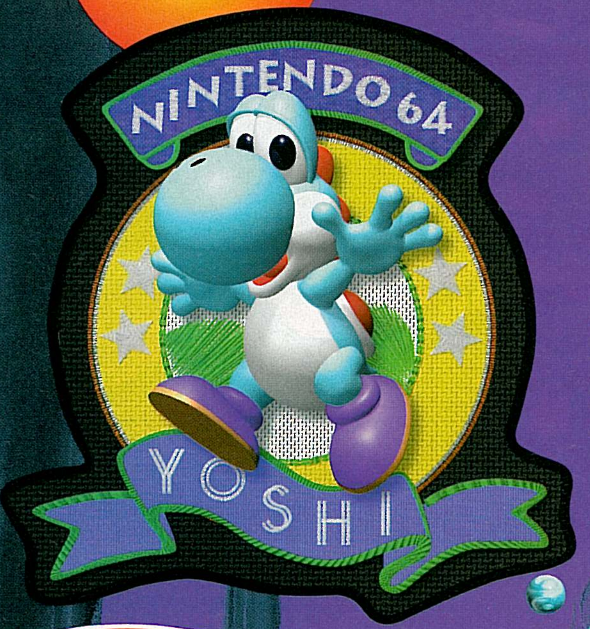
Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



Yoshi's Story

Yoshi continúa su recorrido por una nueva fase. Este mes nos ocupamos de los cuatro niveles del mundo 4, y también os damos las mejores claves y pistas para acabar con los enemigos del mundo 3. En el número que viene pondremos el colofón a las aventuras del genial dino. Procurad no perdéroslo.

Página 85

Duke Nukem 64

Este mes llegamos al ecuador de nuestra guía. Nos ocupamos de tres nuevos niveles, además de la segunda fase secreta del juego. Por cierto, una de las más difíciles que veréis en el juego.

Página 78

Boda real en Lufia

El protagonista de Lufia se casa y ya se empieza a divisar el final de su aventura. Casualidad o no, el mes que viene será el último.



Página 73

Goemon no falta a su cita

Seguimos destripando al bueno de Goemon. Se está poniendo duro, pero no hay quien pueda con nosotros. Aquí tenéis los detalles de sus nuevas aventuras.

Página 68

EL TRUCO DEL MES

WETRIX

Cambia la forma de las piezas



•Completa los 16 niveles del modo práctica y el color del decorado se volverá rojo. Entra en las opciones y **selecciona "Floor" para jugar bajo un nuevo color de escenario.**

•Activa el truco anterior y **completa todos los modos de juego,** excepto práctica y multiplayer, con una **media de OK.** El escenario se volverá verde. Empieza a jugar y verás que las **piezas tiene forma triangular, rectangular...**

Necesitarás paciencia y un buen nivel de juego para sacar adelante estos trucos. Pero merecerá la pena el esfuerzo.

Otros trucos...

NAGANO WINTER OLYMPICS 98

Tenemos un final especial para tu participación en las olimpiadas de Konami. Consigue una medalla en todos los eventos y, en la pantalla de entrega de premios, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A.

MYSTICAL NINJA

Asegúrate de haber cogido todos los gatos, y completa el juego. Después de los créditos aparecerá una opción especial que te permitirá pelear de nuevo contra todos los jefes consecutivamente.

KILLER INSTINCT GOLD

En la pantalla de selección, mantén Arriba y pulsa puñetazo fuerte, patada media y puñetazo rápido para lograr ultravelocidad.

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Más trucos: • NBA Courtside • Top Gear Rally • GoldenEye 007 • Forsaken • MKMythologies



CAPÍTULO 2

Mystical Ninja Starring Goemon

ENCUENTRA EL ACHILLES´ HEEL EN ZAZEN TOWN

Te dejamos encargándote de Kashiwagi, señor de la guerra, ¿no? Pues terminada la operación, sigue adelante e introdúcete en la ciudad de Zazen. Prepárate para **recibir a Yae**, y continúa de frente hasta la parte principal de la city.

Entra por la puerta del muro izquierdo y dirígete al puente donde un guardia te pedirá que le entregues algo. ¡Pero tú no tienes nada que darle... todavía! Así que salta al agua, ve hacia la izquierda y entra por el agujero que hay en el muro.

Hacia la izquierda, pronto encontrarás unas escaleras. Sube y habla con la chica que verás arriba. Ella te dará información sobre Benkei a cambio de que tú **pesques unos peces de colores** en el orden en que te los va pidiendo: **3 azules, 5 amarillos y 8 rojos**. Al final te entregará el **Achilles´ Heel**. Tírate de nuevo al agua y métete por el agujero de la derecha. Sigue hasta ver una escalera. Sube y ¡otra vez Benkei! **Dale tres veces con el Achilles´Heel. Tienes 48** segundos.

Si le ganas, recibirás como premio a **Sasuke, el ninja mecánico.** Dirígete a la puerta de madera que lleva a **Yamato**. Luego camina hacia el oeste y entra por el pasaje que hay al suroeste.

EL EPISODIO DEL DRAGÓN AZUL

Busca un camino de piedras que lleva a una casa (**Yamato/Shrine**) y después se bifurca en dos vías. Elige la de la izquierda. Apareces en un bosque de bambú y después camino de la **Isla de Awaji**. Por allí verás un coffee shop y más adelante un peñote aislado donde está el **Info Tourist Center**. Dentro te espera una especie de máquina diabólica que sirve de entrada al episodio del dragón.

La lucha empieza en su cola, donde primero te enfrentas con unas cuantas criaturas, y termina en la cabeza, que domina el monstruo **"control machine"**, un ser mecánico que gira como una peonza y te lanza al vacío. Cuando le venzas, recibirás la **"Koryuta´s Flute"**, que utilizarás para llamar al dragón, ahora convertido en tu aliado.

Tras la secuencia automática, sigue adelante, sube las escaleras y entra por la puerta de madera. Continúa subiendo escaleras hasta la puerta que está en lo alto. Otra vez escaleras y otra puerta en la esquina superior derecha. Escaleras, escaleras, una especie de barras rojas, escaleras y al final, un altar donde tienes que **depositar cinco monedas de oro** para recibir a cambio la **"Medal of Flames"**.

eviada para resolver la aventura



CONSIGUE LA MAGIA QUE CONVIERTE A EBISUMARU EN MINI-EBISU

Desciende las escaleras hasta abajo del todo y busca la puerta a **Folkypoke Village**. Habla con el personal para sacar información y sal por la puerta suroeste. Tu objetivo es **Vine bridge**, un puente en ruinas que tienes que **atravesar de puntillas**. Sigue un largo camino en cuesta hasta el **Iyo´s Coffee**. Allí recibirás dos informaciones básicas: una, sobre una **entrada secreta en Dogo Hot Springs**, y otra sobre un **duende** que hay en Zazen Town. Sal del café y haz que Yae llame al dragón con la flauta mágica.

Una vez en Zazen, sube las escaleras a la izquierda, sigue de frente y atraviesa el estrecho pasillo. Al final, dirígete a la puerta que lleva a **Duck Creek**. Salta al agua, camina hacia la derecha y atraviesa el agujero en el muro.

Continúa adelante hasta que encuentres las escaleras que te dejan cara a cara con el pescador que te entregó el Talón de Aquiles. Ahora se ha convertido en un duende, y te pide que vayas al **Golden Temple**. Bueno, pues salta otra vez al agua y ve hacia la izquierda. Atraviesa los agujeros, sube la escalera de la izquierda y cruza la puerta de madera.

Atraviesa la última puerta a la derecha para llegar al Golden Temple. Te encontrarás de nuevo con el duende. Cambia a Ebisumaru y habla con él: te informará de qué va el próximo minijuego. En él tu objetivo es **recoger una serie de dulces** teniendo mucho cuidado de que el monstruo que aparece al fondo no te vea. **Escóndete tras los items** del escenario cuando aparezca, y sal a por los dulces cuando cierre el telón. Coge **ocho pastelitos**, yla magia de Mini-Ebisu será tuya.

LOCALIZA EL GHOST TOY CASTLE Y ENCUENTRA Y FULMINA A DHARUMANYO

Cambia a Yae y utiliza la flauta para llegar al **Iyo´s Coffee Shop**. Baja la colina y junto a la puerta de entrada de la construcción de la derecha, verás un agujero minúsculo. Activa la **magia de Mini-Ebisu** y cuélate por él. Sigue a la izquierda y métete por la primera entrada que se abre a la izquierda, que da a una especie de verja roja. Continúa el camino con Goemon, utiliza la chain pipe para los saltos grandes y al final llegarás al Ghost Toy Castle. **Salva la partida.**

Pasa sin miedo. Junto a la primera puerta verás **dos estatuas gigantes**, con una especie de mecha arriba. Elige las **monedas y mantén presionado el botón B** hasta que se iluminen. Lánzalas contra cada estatua y se abrirá la puerta.

Entra, cruza la habitación, esquiva el suelo de pinchos que aparece después, y cruza la puerta que está en el otro lado de la sala.

Sigue por la izquierda y entra por la puerta del muro izquierdo. Continúa por la izquierda y sal de la habitación por la puerta de la esquina superior izquierda. Elimina a todos los enemigos de la sala y aparecerá una **llave de plata.**

Entra por la puerta con cerradura de plata, cruza las plataformas de madera en el agua y entra por la puerta del muro izquierdo. Salta a la plataforma del centro: transporta al piso de abajo.

Salta las plataformas para llegar justo al otro lado del mapa, frente a una reja de color negro. Súbete en ella y un nuevo ascensor te transportará al piso de arriba. Entra por la puerta y conecta el **Crane Game**. Entre las dos plataformas negras está la **segunda llave de plata.**

Con ella en tu poder, salta a la plataforma más alta y luego sobre la reja. Enseguida verás los botones que controlan el Crane Game. No te asustes: es la máquina del "ganchito" que hay en todas las ferias. El premio es la **Windup Camera.**

Sal por la puerta que está frente a la máquina, continúa a través de la sala y cruza la nueva puerta. Sigue el camino y entra por la puerta de la izquierda. Otra puerta, otra más ésta con cerradura de plata, cambia a Ebisumaru y utiliza la cámara para liquidar a los fantasmas. Aparecerá una puerta en la base de la **estatua roja**. Sigue, sube la rampa, utiliza de nuevo la

cámara y, tras una batida de fantasmas, aparecerá la **tercera llave.**

Sal de la habitación, cruza de nuevo el suelo de pinchos y entra por la puerta con cerradura de plata. Ve a la derecha de la nueva sala y sube las escaleras. Si sigues el camino, llegarás a otro ascensor que te llevará al primer piso. Una vez allí, entra por la puerta de la izquierda y sube la rampa de la esquina superior izquierda. Utiliza las plataformas en forma de diana para cruzar el **lago de poción venenosa** y recoger la **cuarta llave de plata.**

Regresa por las plataformas, baja la rampa, sal de la habitación, ve a la izquierda y usa la llave en la puerta correspondiente. Avanza, entra por la puerta de la esquina superior derecha, cárgate a los enemigos (primero hazlos visibles con tu Windup Camera) y aparecerá la **quinta llave de plata.**

Sal, entra por la puerta con cerradura, ten cuidado con las cuerdas y avanza por la cara izquierda hasta una puerta a la derecha. Ahora ve hacia la esquina superior derecha y entra por la puerta con **cerradura de oro.** Toma el primer pasillo a la izquierda, sube las escaleras y entra por la puerta.

Ahora viene una de **billar:** cuela las bolas en los agujeros de la mesa para recibir otra llave de plata. Cruza la puerta y continúa hasta la habitación de la **Diamond Key.**

Desandada el camino de las dos últimas puertas, toma el pasillo que va abajo-izquierda, luego la próxima a la izquierda y verás la puerta Diamond. Allí, un elevador te dejará ante **Dharumanyo.** Para acabar con él, Ebisumaru debe combinar el poder de su Windup Camera con el lanzamiento de martillo. Una vez fuera de combate, recibirás la **Miracle Flower** y salvarás el juego.







CONSIGUE EL MIRACLE STAR Y DOS BATTERIES

Apareces fuera del Ghost Castle. Cambia a Yae y usa la flauta para viajar a Zazen. Entra la parte principal de la ciudad. Sube las escaleras, ve a la izquierda, entra por la puerta que hay al final y cruza todo el pasillo. Una vez en la otra parte de la ciudad, ve a la derecha y entra por la primera puerta a la izquierda. Lleva a la **región de Chugoku.**

Sigue caminando y pronto encontrarás dos puertas. Una lleva a **Aki**, y otra a un sendero que acaba en el **desierto de Inaba**. En la esquina sureste del desierto hay un **gran pantano.** ¿Ves ese objeto rojo en mitad del agua? **Ya tienes la primera battery.**

Sal del agobiante desierto, sigue el camino y toma la primera desviación a la derecha: una rampa implacable que acaba en una puerta por la que accedes a un lago con un **gran árbol**. A sus pies, cambia a Ebisumaru y usa la cámara para descubrir la **segunda battery**. Sube a lo más alto y ¡otra pila! Sasuke se apunta a la pandilla.

LOCALIZA EL FESTIVAL TEMPLE CASTLE

Cambia a Yae y vuelve a Zazen Town. Repite los pasos acostumbrados y ahora métete por la puerta de la izquierda. Sale a un puente: crúzalo y atraviesa también la puerta del final. Ve a la derecha, sigue el camino por el puente, otra vez a la derecha, cruza el nuevo puente. Luego izquierda, derecha y por fin una puerta que lleva a **Izumo.**

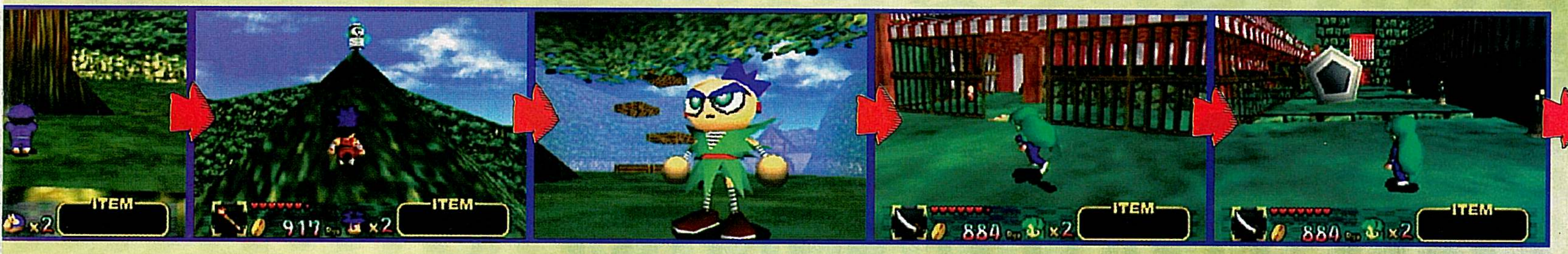
Sigue a la izquierda y continúa el camino hasta una puerta. Crúzala y haz lo propio con otra que verás en la esquina noroeste. Llegas al área de **Akiyoshidai.** Ve hacia el noroeste y encontrarás una apertura en el muro. Pasa, sigue el camino y al final a la derecha verás una nueva puerta. Entra y aparecerás en una caverna. Al final hay una puerta (donde puedes **salvar la partida**), ante la cual debes cambiar a Sasuke y usar sus **Fire Cracker Bombs.** Cruza la puerta y habrás entrado en el Festival Temple Castle. Ahora sí que empieza la diversión.

DHARUMANYO

*El **corazón** es el punto débil de este monstruo. Y las **garras afiladas** su mayor peligro. Antes de atacarle, deberás lanzarle un fogonazo con tu Windup Camera.*









LOCALIZA Y LIQUIDA A TSURAMI

En cuanto entres al castillo, verás que a la izquierda se abre un hueco. Pasa por ahí y luego por el siguiente de la izquierda. Ve hacia la derecha y continúa hasta la zona de césped con agujeros en el suelo. Ojo al saltar porque desde arriba caen **piedras gordas.** Entra por la puerta del final y en la nueva habitación nada hasta el extremo opuesto de donde apareces. Entra por la puerta de la pared de la derecha.

Toma la ruta izquierda y entra por la puerta. Sigue a la izquierda y cruza la puerta de la pared derecha. Salta hacia abajo, sigue adelante, sube la escaleras y entra. Rápidamente salta a la parte de arriba de estas escaleras sube-baja, y desde ahí a la plataforma de la derecha.

Ve a la derecha y deja que las escaleras te lleven abajo. Continúa adelante, sube las escaleras, salta a la plataforma y cruza la puerta. Sigue el camino a la izquierda y entra por la puerta de la pared izquierda. Utiliza las plataformas móviles para llegar a la puerta en el muro derecho. Entra y encontrarás una **llave de plata.**

Sal y usa las plataformas móviles para ir a la izquierda. Entra, ve a la derecha y métete por la puerta del muro derecho. Después, mantente unos segundos en la parte de arriba de las escaleras para saltar a la plataforma de enfrente.

Luego ve a la derecha, déjate caer y sube por la escalera. Ve a la izquierda y prepárate para utilizar la **chain pipe.** Entra por la puerta del muro de la derecha. Ve a la izquierda, y entra por la puerta de la derecha. Sigue a la izquierda y entra por la puerta con **cerradura de plata.** Ve a la izquierda y entra por la puerta del muro de atrás. Ve a la derecha y recoge el **Kunai of Severe Cold Weapon** para Sasuke.

Sal de la habitación por la misma puerta que entraste, avanza, entra por la puerta de la derecha y vuelve a entrar por la puerta que llega.

Nada hacia la izquierda y entra por la puerta. Salta los agujeros del suelo, ve a la derecha, cruza el hueco de la valla y entra de nuevo. Sigue el camino a la derecha y cruza el hueco del muro izquierdo. Ve a la izquierda y sigue en esa dirección hasta las escaleras. Sube, ve a la derecha y sigue el camino. Entra, cambia a Sasuke y prepárate a **congelar el avance de las plataformas** con el Kunai. Una vez arriba, ve a la derecha y entra por la puerta. Sigue a la derecha, sube por las escaleras que están pegadas al muro derecho y vuelve a utilizar el arma congelador para la nueva orda de escalones. Arriba, sigue de frente, ve a la izquierda y entra. Sigue el camino por el lado izquierdo, y ve a la izquierda por la puerta que se abre en la esquina superior izquierda de la sala. Utiliza el Kunai con la plataforma de la izquierda, salta, gira a la derecha y salta a terreno sólido. Sube a la plataforma y recoge la **gold key.**

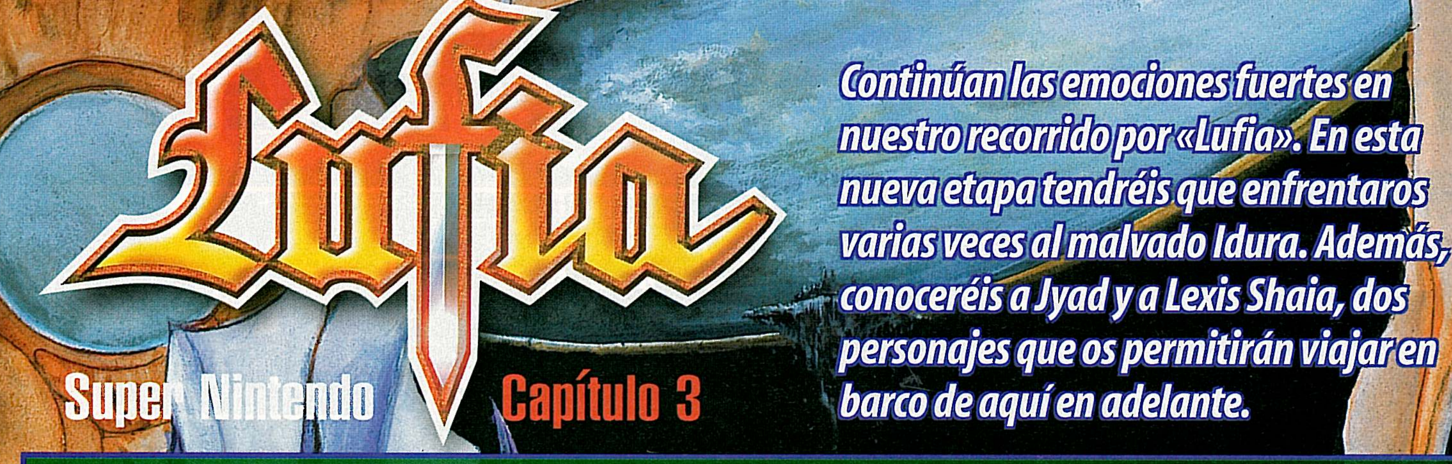
Salta a la parte de abajo de la habitación, y sal por la puerta de la esquina derecha. Sal a la terraza y baja por las escaleras. Entra y nada hacia la derecha, hasta la puerta. Toma el pasillo izquierdo. Entra, sigue a la derecha y cruza la puerta con **cerradura de oro.**

Sube la rampa, sigue el camino por el agua hasta la puerta del muro derecho. Baja la rampa y salta sobre las **plataformas móviles de madera.** Ve a la derecha y salta a la plataforma grande. Luego a la izquierda y sube las escaleras: ésta y la de la derecha.

Ve a la derecha y salta a la **plataforma blanco y negro.** Ve a la izquierda, a la plataforma del centro. Salta a la otra. Condúcela a la izquierda, salta y ve a la izquierda.

Sube la escalera en el muro de la izquierda. Sigue, salta a la plataforma y cruza la puerta. Baja la rampa, avanza y sube las escaleras. Entra, continúa y baja para encontrarte con **Tsurami. Corre a su alrededor esquivando los platos blancos y devolviéndole los rojos.** Tu recompensa es la **Miracle Star y la partidita salvada.**





Continúan las emociones fuertes en nuestro recorrido por «Lufia». En esta nueva etapa tendréis que enfrentaros varias veces al malvado Idura. Además, conoceréis a Jyad y a Lexis Shaia, dos personajes que os permitirán viajar en barco de aquí en adelante.

El final de Gades

Cuando vuelves al castillo, **Tia y Selan abandonan el grupo y en su lugar entran Guy y Sekar**. Tu próximo destino es la Torre que está al Este, donde te espera un nuevo laberinto. Nada más entrar, empuja el pilar contra el muro de la alfombra roja. Se irá abriendo un camino primero hacia arriba y después hacia la izquierda **(1)** hasta dar a una **puerta secreta**.

Cuando llegues a la **sala de la calabaza (2)**, tienes que apartar uno de los pilares y encerrarla dentro (utiliza las **flechas para inmovilizarla**). En la siguiente habitación, coloca el pilar en la posición que te mostramos **(3)** y engánchate a él desde el lado contrario para llegar a las escaleras. Sube, sal al exterior y entra por la puerta de al lado. Olvídate del interruptor y **pon una bomba en el muro**. Entra por el hueco que deja la explosión y camina hacia donde están las baldosas, porque allí hay una **puerta secreta (4)**. Ahora llegas a una habitación con **cuatro teletransportes**: entra en el **central desde la derecha para aparecer en la izquierda (5)**.

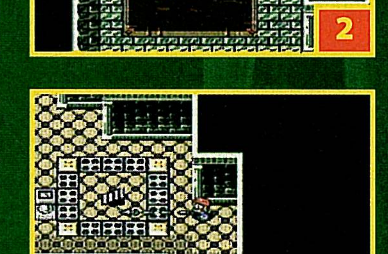
La siguiente habitación tiene un montón de enemigos y varios tesoros, pero no debes arriesgarte si no quieres. Puedes seguir adelante, salir fuera, subir las escaleras y entrar por la puerta de la derecha. Encaja los **bloques en las baldosas blancas (6)**, activa el interruptor y sigue adelante. **Pisa este interruptor (7)** y vuelve a salir. Entra por la puerta de la izquierda, cárgate a los enemigos y coge la llave.

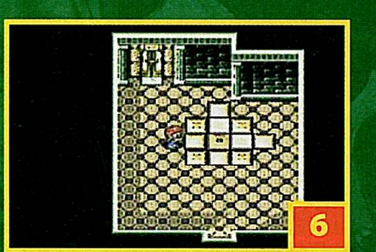
De vuelta a la **sala de los teletransportadores**, entra en el del centro desde arriba para llegar a las escaleras. Ve a la izquierda, activa el interruptor, cruza la puerta y activa el otro interruptor. Atraviesa por donde estaban los pilares rojos y sal fuera. Baja por la escalera de la izquierda y entra por la puerta. Empuja estos pilares sobre los interruptores que están escondidos detrás suyo **(8)** y **sube al nivel 6. Golpea la estatua que está sobre la alfombra roja tres veces**, y la que está sobre la azul otras cinco. Luego pisa el "switch" que está entre las dos para que se conviertan en **puntos donde curarte (9)**. Al lado puedes salvar.

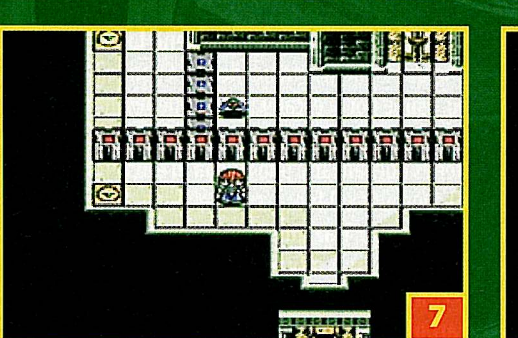
Sigue tu camino hasta llegar a las **carreras de monstruos**. Colócate en esta posición **(10)** y dispara flechas hacia la izquierda hasta que el esqueleto alcance el teletransporte (puede que tengas que disparar también al monstruo de arriba en algunas ocasiones). Si ganas, tienes que activar un interruptor más, salir fuera y entrar por la siguiente puerta. Al final te espera un **nuevo enfrentamiento con Gades (11)**.

Después de la batalla te quedas aislado al otro lado del pasillo. No temas, sigue adelante, sube por la escalera de la derecha y **pon una bomba junto a la estatua roja (12)**. Ahora sube por la escalera de arriba y dispara varias flechas a la estatua azul. Por último, sube por la escalera de la izquierda y pisa todos los paneles que encuentres en dos habitaciones consecutivas. Te devolverán sano y salvo a **Parcelyte**, donde asistes a la larga escena de **tu propia boda**.


1


3


6


7


10


11




12

Etapa 5: El Continente Este

¡Han raptado a mi hijo!







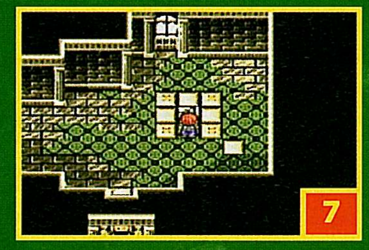
Tienes que ir al **Faro del Norte**, porque **Idura se ha llevado allí a tu hijo**. Cuando entres, forma con los bloques del suelo una **flecha que apunte hacia la derecha (1)**. En la siguiente habitación, pon dos cajas sobre los interruptores de arriba y encaja la tercera en la puerta, para que no se cierre. Después coloca las que pusiste a los lados sobre el interruptor de abajo y sobre la baldosa. Coge los tesoros, ve a la izquierda, sube las escaleras y **resuelve el juego de las parejas (2)**. Activa el interruptor que hay a la izquierda, **ve al Sur** y sal fuera.

Entra por la siguiente puerta y sube. Vuelve a salir, sube por la escalera, **coge el anillo de fuego**, entra de nuevo y cruza el hueco entre los dos pilares **(3)**. Ahora debes poner una bomba en el muro de arriba, entrar por el agujero que aparece y activar el interruptor. Sal al exterior y continúa subiendo. En esta habitación **(4)**, pisa el interruptor y pon los dos jarrones en la posición que te indicamos. Coge la llave y usa el teletransporte de la izquierda, que te devuelve al principio. En la habitación de la flecha tienes que abrir ahora la puerta de la izquierda.









Sigue avanzando hasta llegar al **cuarto piso. Ve hacia abajo para curarte y salvar**, y después a la derecha y arriba. Aparta este pilar **(5)**, pon una bomba sobre la baldosa que tiene una grieta, tira el pilar por el agujero y después déjate caer tú también. Abajo, empuja el pilar sobre el interruptor para poder abrir el cofre **(6)**, y después colócalo al borde del hueco que hay a la izquierda. Pasa al otro lado y engánchate al pilar. ¿Te has caído al vacío? Tranquilo. Coge el premio y teletranspórtate. De vuelta al quinto piso, sigue avanzando hasta llegar a esta habitación llena de "switches". Pon baldosas sobre tres de ellos y aparta la cuarta para que puedas ir por las escaleras que aparecen en el centro **(7)**.

Tu último obstáculo es Idura, un enemigo especialmente vulnerable a los ataques de hielo con la scimitar de Selan. Si llama a un esbirro, te lo puedes cargar con tu **ataque voltio**.

Jyad, el constructor de barcos

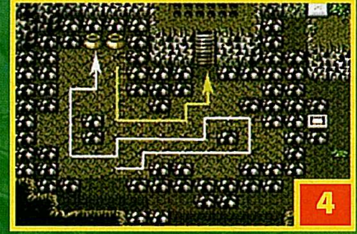




Tras derrotar a Idura tienes que **viajar a Aleyn** (pásate por Parcelyte para que se te unan Guy y Dekar). Dentro de la **montaña fantasma**, pon una bomba delante de la puerta para destruir las plantas. Activa este interruptor **(1)** y cruza la puerta de la derecha en la entrada. Sal al exterior, sube y en la siguiente cueva vuela este muro **(2)**. Avanza hasta encontrar la **llave árbol**. Vuelve a la habitación en la que volaste el muro y haz que crezca la hierba siguiendo este camino **(3)**. Coge las **flechas de fuego**, sal y vuelve a entrar por la base de la montaña.

Sube las escaleras, **corta la maleza para encontrar una puerta oculta** y vuelve a subir. Ve a la plataforma de arriba a la derecha y usa las flechas de fuego para eliminar los arbustos. Más adelante llegas a un **pequeño laberinto** en el que tienes que seguir el camino que te hemos marcado **(4)**. Cuando lo superes, pon una bomba para continuar y sube por la escalera. Ahora tienes que ir de plataforma en plataforma enganchándote a los pivotes que hay en ellas **(5)**.





En la siguiente habitación tienes que lanzarle una **flecha al enemigo cuando esté sobre el interruptor (6)**. Después sal fuera, cruza el puente y entra en la cueva poniendo una bomba en la puerta. **Haz que el enemigo te siga para que se hunda el suelo (7) y abajo encontrarás a Jyad**. Salva y dirígete hacia el Sur. Ya sólo te queda **enfrentarte con dos leones**, y cuando los derrotas tienes que salir fuera para **encontrar el árbol fantasma (8) y poder regresar a Aleyn**.









Secuestro en Narciso

Cuando Jyad tenga el barco a punto (debes **dormir dos veces en la posada** para que pasen los días), **elige ir a Narciso (1)**. Allí puedes equiparte, aunque las cosas que **venden en Karlloon, una ciudad que está más al Este**, son mejores.

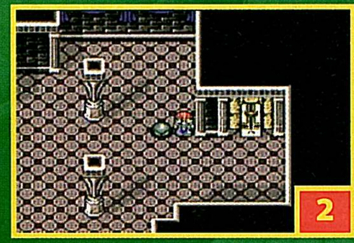
Viaja a la **torre del sacrificio para rescatar a las mujeres de Narciso**. En esta habitación **(2)** avanza pegado al muro para llegar a la puerta. Ya en el segundo piso, activa el interruptor, salva el hueco con tu gancho y entra por la puerta de abajo. En la siguiente sala **(3)** pon una bomba en el muro, pisa los dos interruptores y regresa a la habitación anterior. Ahora atraviesa el hueco que hiciste en la pared (está en el muro inferior) y cruza la puerta que antes estaba cerrada. Sal fuera, sube las escaleras, pon una bomba en el muro y baja al primer piso para coger la **llave Narciso**. Bombardea los tres pilares que hay junto al cofre, sube y sigue hasta coger el **anillo de hielo**.

De vuelta al tercer piso, ve hacia el Sur y sal fuera. En la siguiente habitación, **abre la puerta con la llave Narciso y sigue estas instrucciones**: empuja el bloque que tienes delante hacia la izquierda hasta que encaje contra el muro inferior. Activa la palanca, pisa el interruptor y empuja el otro bloque a la derecha hasta que quede en la posición que aparece en la imagen **(4)**. Cruza la puerta, sube las escaleras y ve a buscar al nuevo monstruo cápsula bajando hacia el Sur **(5)**.

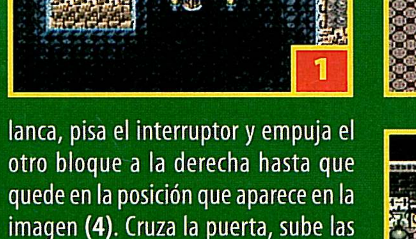
En la habitación con las baldosas en forma de flecha **(6)**, **pon bombas en el orden que te indicamos**: primero en la de la derecha y activa el interruptor. Repite el orden en la de la izquierda (son simétricas) y sube hasta llegar al punto donde salvas la partida. En esta habitación **(7)** debes avanzar en la dirección que señalamos para que se abra la última puerta antes de llegar a la **nueva batalla contra Idura (8)**, que tiene a las mujeres de Narciso en su poder.



1

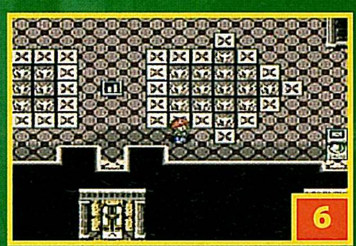

2

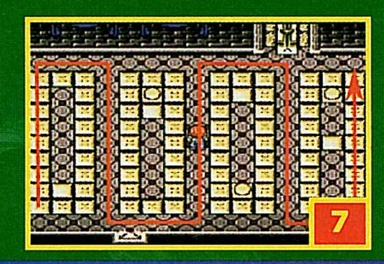

3

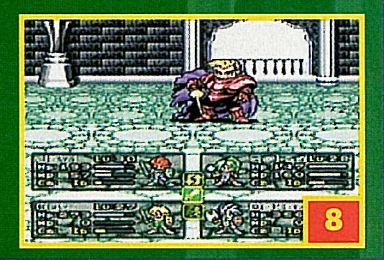

4



5


6

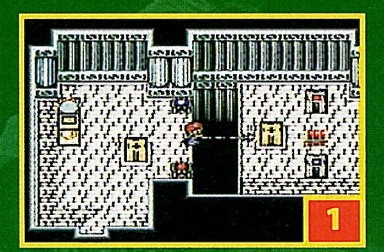

7

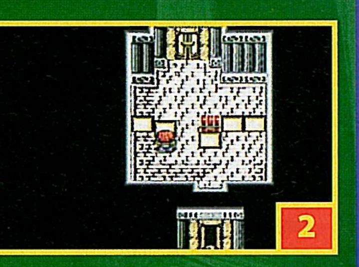

8

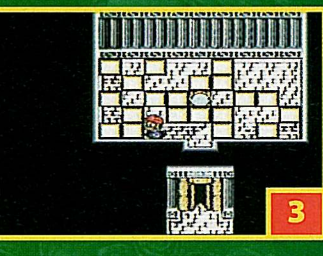
¿El adiós de Dekar?

El siguiente lugar al que te envían es un **templo que está al Norte de Karlloon**. Nada más entrar, pon una bomba junto a la columna que está caída y después **empuja el pilar amarillo** hasta el interruptor que aparece. Avanza hasta que llegues a una habitación con un interruptor. Antes de hacer nada, entra por la puerta de arriba y consigue el **poderoso cuchillo Dekar** salvando el vacío con tu gancho **(1)**. Ahora ya puedes regresar a la habitación del interruptor, activarlo y cruzar al otro lado. Sigue el camino hacia abajo y **golpea una antorcha con tu espada** para que se abra la puerta que hay a su derecha.

Para cruzar esta sala **(2)** simplemente tienes que empujar esta baldosa un espacio hacia arriba. Así llegas hasta un teletransporte y, más adelante, hasta esta otra habitación **(3)**. Ve a la izquierda según entras, empujando el bloque hasta el extremo. Sube un espacio y empuja el siguiente bloque a tu izquierda. Vuelve a subir empujando el bloque que queda encima tuyo. Ahora sigue el camino arriba y a la derecha, y empuja hasta el final el bloque que te encuentras. Finalmente, empuja hacia abajo el bloque que está arriba y a la derecha del teletransporte, y hacia la izquierda el que está justo encima. Ya tienes el camino libre para llegar a una habitación sin salida aparente **(4)**. Pon dos bombas en los muros con grietas, mueve la palanca que hay entrando por el hueco de la derecha y luego sigue por el de la izquierda hasta llegar a la enésima **pelea con Idura (5)**. Cuando le ganes, ve hacia arriba para **reencontrarte con Iris**, y luego vuelve a la habitación por la que llegaste a este piso. Al llegar aquí **(6)**, coloca los pilares en los interruptores y usa el gancho para caer por el hueco del centro. Abajo puedes coger el **anillo furia** y colocar una bomba en las **tres columnas agrietadas (7)**. Ahora sube por las escaleras de la izquierda, ve hacia el Norte, baja por otras escaleras que te encuentras y **quítale el equipo a Dekar**, porque tendrás que salir del templo sin él.


1

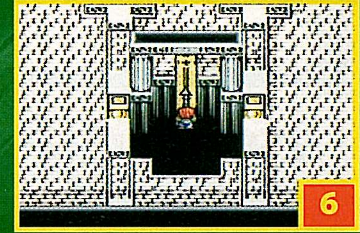

2


3

4



5


6


7

Etapa 6: Excerion

Lexis Shaia



1



2


3

¿Sabes ya dónde ir? **Viaja a Treadool,** equípate a tope y luego **habla con el tipo que te pregunta si quieres comprar un barco**. Responde que sí y te enviará a **buscar a Lexis Shaia (1)**, un inventor chiflado que tiene su laboratorio dentro de una cueva al Norte de la ciudad. Cuando llegues a la entrada, **lee el cartel para conseguir que se abra la puerta (2)**. Después elige la puerta de la derecha, inmediatamente después la de la izquierda y finalmente corta la maleza de la pared para que aparezca una puerta más **(3)**. Desciende y llegarás al **laboratorio de Lexis**. Una vez que te ha enseñado el **motor que ha fabricado**, te dice que **vuelvas a Aleyn para hablar con Jyad (4)**. Haz lo que dice, consigue que **Jyad acepte construir un barco (5)** y vuelve a **Treadool**. A la entrada te encuentras con **Leefa**, una **mujer que vende flores**. Después de algunos diálogos acabarás emprendiendo una excursión a la montaña para **buscar una flor** muy especial **(6)**.



4
5

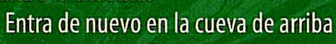


6

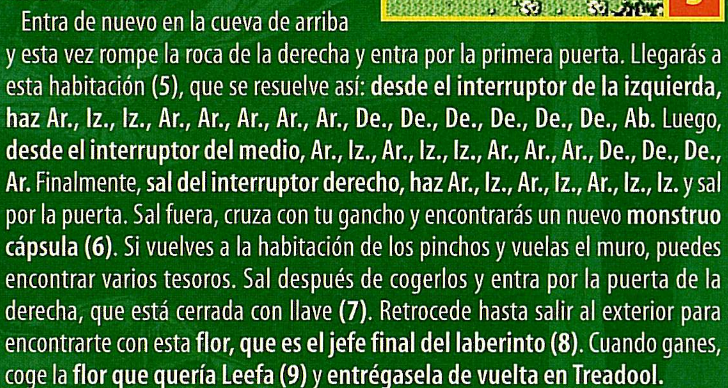
A por la flor de Leefa


1


2



Sal de Treadool y **dirígete a la montaña flor, que está al Sureste**. Abre la puerta de la cueva con una bomba y coge el **martillo para destrozar rocas (1)**. Sigue el camino normal, sal fuera y entra por la siguiente puerta. Tienes que poner el pilar sobre el interruptor golpeándolo con el martillo **(2)**. Ve hacia el Norte, sube las escaleras y sal fuera. Ahora tienes que saltar desde el borde e ir hacia la cueva que está la izquierda **(3)**. En esta habitación **(4)** te encuentras con un laberinto (los pinchos del suelo van subiendo según avanzas) que se resuelve de la siguiente forma: desde la salida, primero tienes que hacer **Izquierda, Iz., Iz., Iz., Iz., Iz., Arriba, Ar., Iz., Ar., Ar., Ar., Iz., Iz., Iz., Abajo, Ab., Ab., Ab. para llegar al cofre**. Vuelve al principio y haz **Ar., Ar., Iz., Iz., Ar., Ar., Iz., Iz., Iz., Ar., Ar., Derecha**. Ponte de cara al muro de arriba y rómpelo con el martillo para que se abra una **puerta secreta**. Sal de la habitación y vuelve a entrar desde la puerta de arriba. Ahora, **partiendo de la fila central, haz Iz., Iz., Iz., Iz., Iz., Ar., Ar., De., De., De., Ar., Ar., Iz., Iz., Iz., Ar., Ar., Iz., Iz.** y llegas a la cueva con la serpiente. Vuelve al principio y haz de nuevo **desde la fila central Iz., Iz., Iz., Iz., Iz., Ab., Ab., Iz., Iz., Iz., Iz., Ar., Ar., Iz., Iz., Ar., Iz., Iz., Ar., Ar., De., De., Ar.** para alcanzar las escaleras. Sube y déjate caer por uno de los huecos que hay en el suelo de la habitación donde tienes que cortar la maleza y destruir algunas piedras. Sal fuera cuando ya estés abajo y **coge la llave flor**. Luego salta a la derecha.


3

Entra de nuevo en la cueva de arriba y esta vez rompe la roca de la derecha y entra por la primera puerta. Llegarás a esta habitación **(5)**, que se resuelve así: **desde el interruptor de la izquierda, haz Ar., Iz., Iz., Ar., Ar., Ar., Ar., Ar., De., De., De., De., De., De., Ab.** Luego, **desde el interruptor del medio, Ar., Iz., Ar., Iz., Iz., Ar., Ar., Ar., De., De., De., Ar.** Finalmente, **sal del interruptor derecho, haz Ar., Iz., Ar., Iz., Ar., Iz., Iz.** y sal por la puerta. Sal fuera, cruza con tu gancho y encontrarás un nuevo **monstruo cápsula (6)**. Si vuelves a la habitación de los pinchos y vuelas el muro, puedes encontrar varios tesoros. Sal después de cogerlos y entra por la puerta de la derecha, que está cerrada con llave **(7)**. Retrocede hasta salir al exterior para encontrarte con esta **flor, que es el jefe final del laberinto (8)**. Cuando ganes, coge la **flor que quería Leefa (9)** y **entrégasela de vuelta en Treadool.**


4


5



6



7




8



9

Un rubí para firmar la paz



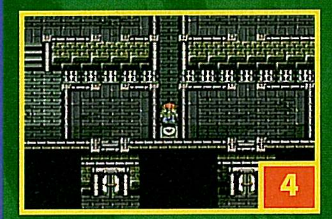


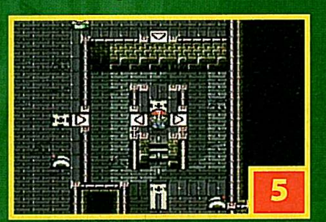
Ahora **Lexis ya tiene acabado el motor**, así que **habla con él para que se una al grupo**. Además, conseguirás el **barco Excerion (1)**. **Navega al Suroeste hasta Forfeit**, donde puedes **jugar en el casino (2)**. Después **viaja hacia el Este hasta llegar a Auralio, equípate y parte hacia Dankirk**. Allí te ves envuelto en el **robo del Icono de Rubí (3)**, que te obliga a ir a la **cueva Norte en busca del ladrón**.

Pon el jarrón en el interruptor que está bajo la maleza y entra. Llega hasta la habitación donde está este otro interruptor **(4)**, písalo y vuelve a la sala principal. Activa otro interruptor más y salta abajo desde el borde. Luego tienes que engancharte en el pilar **(5)**, entrar por la puerta y bajar las escaleras. Ve hacia el Oeste, cruza el puente, déjate caer y pon una bomba junto al esqueleto para que aparezca un nuevo interruptor.

Cuando llegues a esta habitación **(6)**, pon el **interruptor en azul** y luego vuela el muro donde están las enredaderas. Entra y sigue adelante hasta llegar a la **sala que tiene un ojo en la pared**. Tienes que poner la columna enfrente suyo para que se abra la puerta y pasar por detrás **(7)**. Activa el interruptor de la siguiente habitación, cruza el puente y baja las escaleras. **Dispara una flecha a estas tres palancas (8)** y, más adelante, pon una bomba en el muro y entra por el hueco que se abre. Ahora tienes que **cortar la maleza y disparar a los dos ojos para que bajen los pilares (9)**. Haz lo mismo con la maleza del fondo, activa el "switch" y baja por las escaleras. En las habitaciones conectadas por un teletransportador **(10)**, pon el bloque de la izquierda sobre el interruptor, ve a la otra y sitúate en el mismo lugar para que **aparezca un segmento del puente**. Haz lo mismo con el de la derecha y consigue la **llave Dankirk**. Vuelve a la otra habitación, pon el bloque en la baldosa del centro, cruza y activa el interruptor.

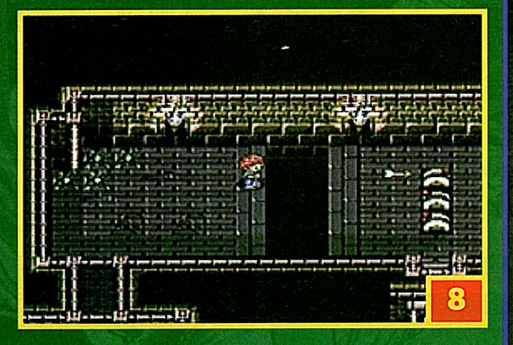
Vuelve a la habitación de los pinchos, avanza hasta un punto donde puedes salvar y regresa a ésta **(11)** para coger la rejilla del suelo y dejarte caer por el agujero. Activa el interruptor, vuelve arriba por las escaleras y cruza usando el gancho. **Ábrete camino formando una flecha con las baldosas del suelo (12)** y avanza hasta **la habitación en la que hay un montón de sombras (13)**. Si puedes, dispáralas para aturdirlas y sigue adelante hasta encontrar a **James, el ladrón del rubí**. Tendrás que **luchar contra cuatro soldados para recuperarlo, pero son bastante fáciles de derrotar.**







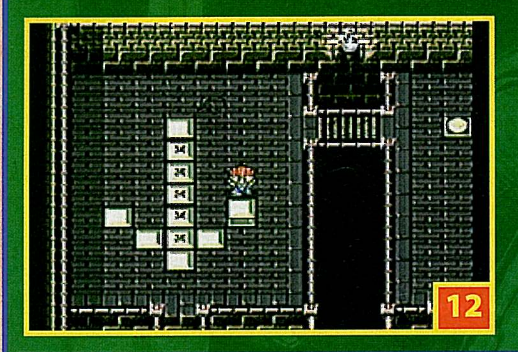


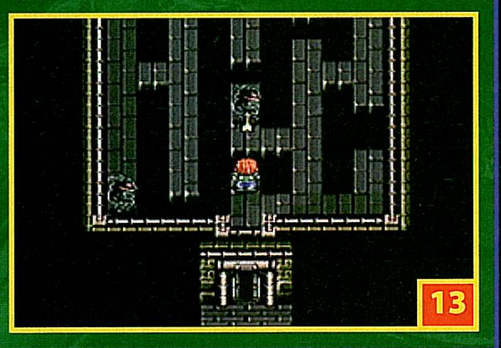












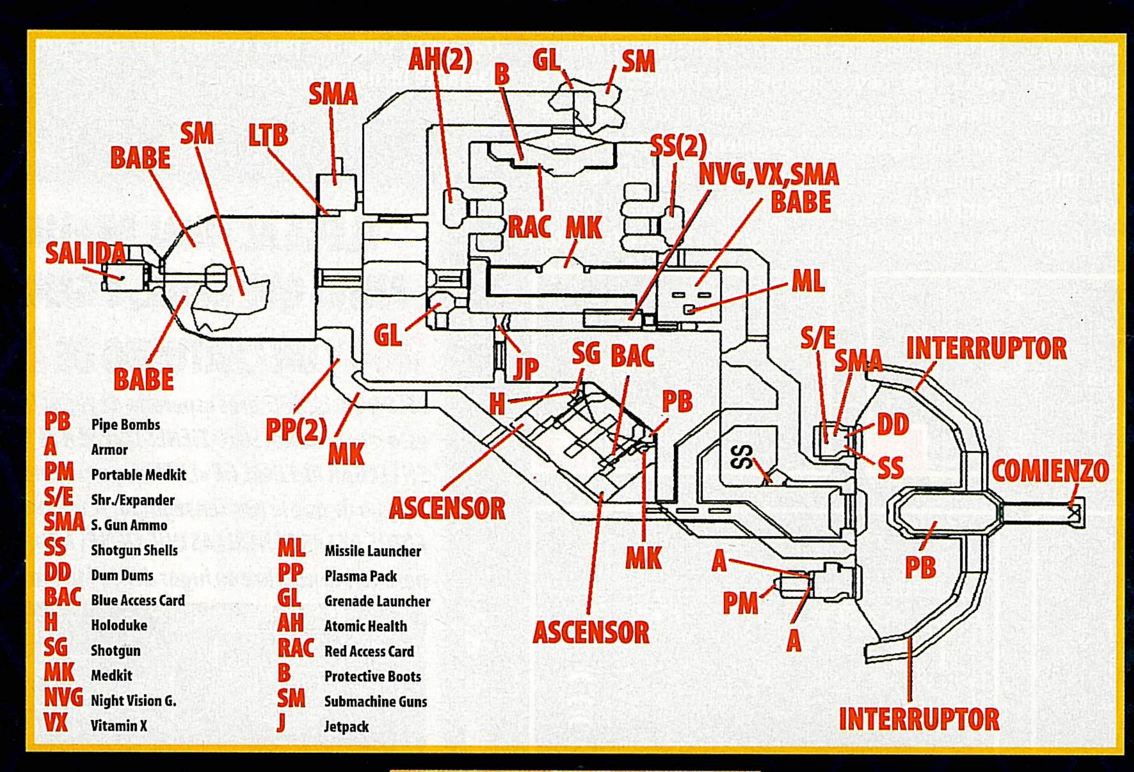
DUKE NUKEM 64

CUARTA ENTREGA

Tres nuevos niveles y una fase secreta para el que se apunte este mes a nuestra guía de trucos de Duke. Y a los coleccionistas que no faltan a la cita, os advertimos: esto se va a acabar muy pronto.

Episodio 2: LUNAR APOCALYPSE

NIVEL 13: Tiberius Station





Dispara al conducto que hay sobre la puerta y entra en él. En la sala de control, activa los dos interruptores y coge las **Pipe Bombs.** Baja por una de las rampas y activa cualquiera de los **botones exteriores.** Salta por la ventana y ve a la **Armería** que hay en la parte izquierda de la habitación.



Coge la **Armor** y pulsa en mitad del muro posterior para revelar un **panel secreto.** Abre la puerta, ve al otro saliente y activa el otro interruptor. Hazte con el **Shrinker/Expander** y con la **munición.** Mientras cruzas el umbral, mira a la derecha y verás un muro quebradizo. Reviéntalo y accedes a una **red de conductos de aire.**



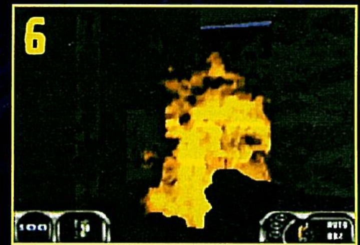
Sigue los conductos de aire (punto 2) hasta ver un **A3** y ve a la derecha. Entra por el conducto de la derecha y salta abajo **(BAC).** Activa el interruptor para abrir la puerta de abajo. **Rescata la Babe**, coge los items que hay tras el panel gris cercano a la pantalla. Hay otro con un **Medkit.** Coge un ascensor y baja. Colócate frente a la fuente y ve hacia atrás **(Pipe Bombs).** Sal y pulsa en el muro que hay a la izquierda de la puerta al otro extremo de la sala (más items).



Sal y abre la puerta que hay al final del pasillo de la derecha. **Activa el Jetpack** y vuela hasta el conducto de aire junto a la esquina. Colócate de manera que puedas ver lo que hay fuera del conducto y escucharás una **puerta que se abre en la esquina superior** frente a ti. Ve allí, pulsa el botón que verás y sal por la izquierda. Luego gira a la izquierda y **rescata a la Babe.** Entra por la puerta de tu izquierda, sigue el pasillo hasta el final y salta hacia abajo.

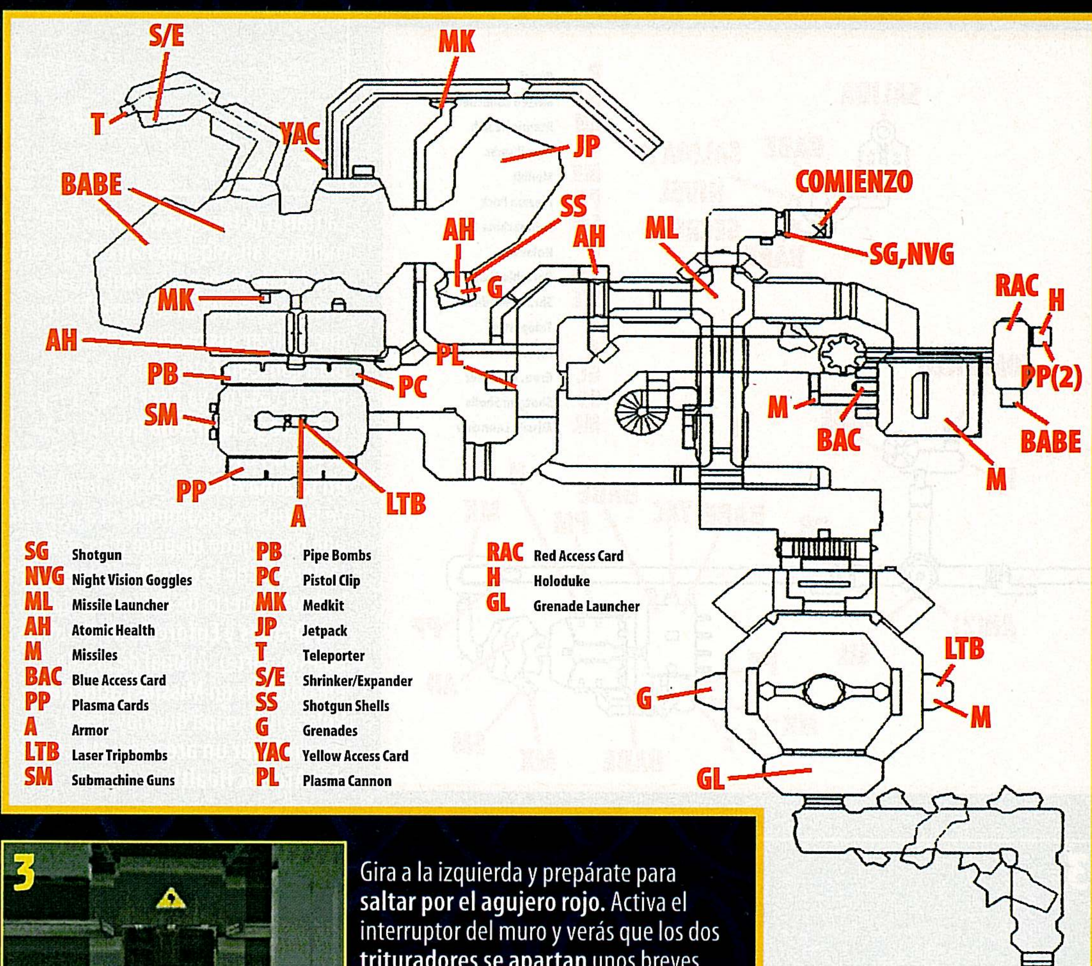


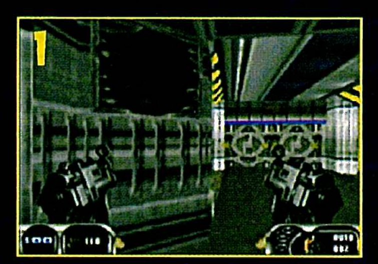
Activa el **interruptor que hay junto a la piscina** y se formará un **puente.** Primero debes sumergirte y abrir los **dos paneles secretos** que hay a ambos lados del puente. Luego bucea y hazte con la **RAC** y un **Medkit.** Cruza el puente y utiliza la BAC en el panel correspondiente. **Dispara a las bombonas de gas,** coge el Grenade Launcher y la munición, y avanza hasta que veas un **aseo** donde te podrás hacer con **munición para el SMG y Laser Tripbombs.**



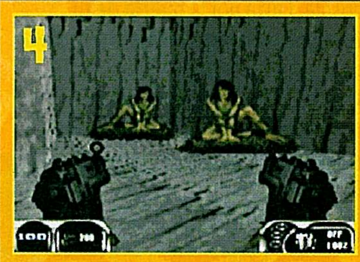
Regresa a la puerta de la BAC, cruza el puente y utiliza el ascensor. Abre la puerta que hay al final del pasillo. Avanza por el puente y **salta a través del fuego** para entrar en la columna. Sube y abre la puerta que hay a tu derecha antes de salir del nivel para **rescatar a dos Babes más.**

NIVEL 14: Lunar Reactor





Abre la puerta y **aplasta al infortunado Assault Captain** que camina despistado por la habitación (no te cortes, que él haría lo mismo contigo si pudiera). Abre el **panel gris de tu izquierda** y coge la **Shotgun** y las **Night Vision Goggles.** Gira por la esquina y prepárate para encararte con algunos **Enforcers y Drones centinela** en la intersección.
Ahora métete por **cualquiera de los dos conductos de aire** que tienes a los lados, y una vez dentro salta al agujero que hay entre ambos (de paso conseguirás un **Missiles Launcher).** Avanza hasta que veas "03" en el muro y tuerce a la derecha. Agáchate y salta a la habitación de abajo (no olvides coger la **Atomic Health** por el camino).



Gira a la izquierda y prepárate para **saltar por el agujero rojo.** Activa el interruptor del muro y verás que los dos **trituradores se apartan** unos breves segundos. Aprovecha para meterte en la **habitación de la derecha** y pulsar en la **esquina de tu izquierda** para hacerte con una **Atomic Health.** Activa el interruptor y regresa donde estaba el primero. Vuelve a activarlo y esta vez cruza al agujero de enfrente. En la cornisa, pulsa en el **último panel (Medkit).**



Ve a la **puerta marcada "04"**, ábrela y avanza hasta que llegues a los **urinarios.** En el segundo hay algunos **Missiles** y en el tercero (que por cierto tiene sorpresita dentro) te espera la BAC. Vuelve a la intersección y esta vez coge la puerta numerada con el **"02"**. Prepara el **Missile Launcher** y avanza hasta los **Crew Quarters** donde te espera un nuevo **Battlelord.** Ahora entra por la puerta, limpia la zona y coge los **Plasma Pack.** Luego pilla la Armor del armario de tu derecha y los **Laser Tripbomb** del otro que hay un poco más allá. ¡Ah!, y no olvides las **Submachine Guns.**



Entra por el conducto de aire y llegarás hasta una **piscina.** Déjate llevar por la corriente y **pégate a uno de los salientes de la maquinaria giratoria** para pasar al otro extremo. Avanza, coge la **RAC** y pulsa en todos los monitores **(items y Babe).**



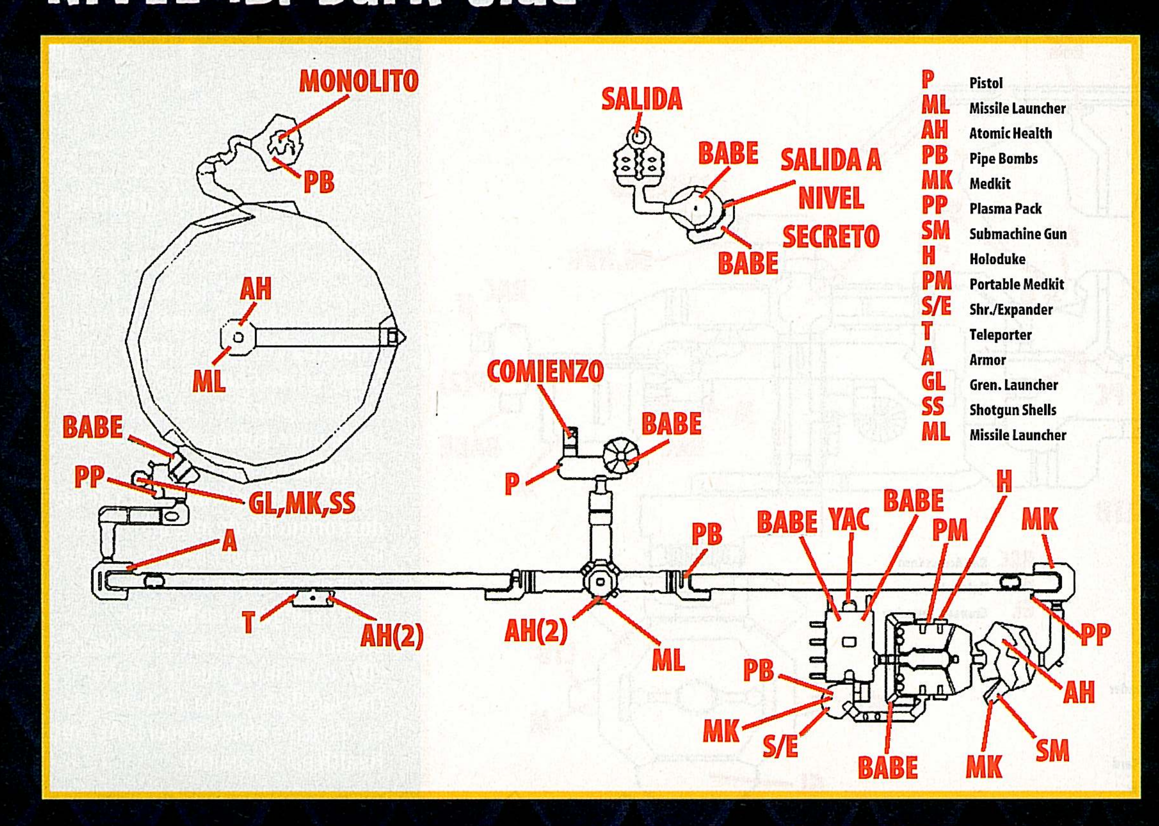
Activa el Jetpack y ve bajando con cuidado hasta que toques fondo. **Rescata a las dos Babes** que esperan ansiosas, coge el Jetpack que hay por allí cerca y actívalo para volver a subir. Ahora tienes que ir muy atento porque antes de llegar a la cornisa **verás dos cuevas,** una en cada muro. Sube ahora hasta la **cornisa azul y coge la YAC.** Avanza un poco por el corredor hasta que sientas unos **temblores de tierra.** ¡Sal corriendo por donde viniste! Cuando hayan cesado, recorre el pasillo y **entra por la nueva grieta** que se ha formado.

Sube por las escaleras de la derecha y utiliza la **RAC.** Regresa a la intersección del comienzo del nivel. Abre la puerta que pone **"Reactor Core"**. Cuando avances verás unas escaleras. Ve primero por las que descienden, **activa tus NVG** y prepárate para **cargarte a los Enforcers y Assault Captains** que te atacarán. Cuando les hayas dado lo que se merecen, pulsa en todos los interruptores que veas al otro extremo y coge el **Missile Launcher.**



Ahora métele un **misilazo al núcleo del reactor.** Salta a los dos salientes que hay a ambos lados de la piscina. Sube por las escaleras y después por el tramo ascendente. Coge todos los items que veas y ve a la salida. Corre hasta el final del pasillo para **evitar la violenta explosión** que sacudirá los cimientos del reactor lunar, y no te molestes en explorar los agujeros que aparecen tras el seísmo. ¡Enhorabuena Duke! **¡Has llegado al ecuador de tu misión!**

NIVEL 15: Dark Side





La trama del juego se complica: los malditos alienígenas han establecido una red de transporte subterráneo en la cara oculta de la Luna. Tendrás que utilizar sus propios vehículos para conseguir subir a la superficie, pero la cosa no va a ser fácil. ¿Preparado? **Coge la pistola** que hay a tu derecha y avanza. **Rescata a la Babe en la zona circular** desde donde se ve la Luna, y encamínate al ascensor que has dejado un poco más atrás, a la derecha de la entrada. Baja por él y abre la puerta de delante (cuidado: hay **Drones y Enforcers** a montones en esta parte). Al final de la sala encontrarás un **Missile Launcher.** Pulsa en el mapa que hay tras él para **revelar un área secreta con dos Atomic Health.**



Date la vuelta y ve a la derecha en la intersección hasta la zona **Alpha Transport.** Pulsa el interruptor para hacer venir al transporte. Entra en él y pulsa el botón para moverte. **Avanza por el túnel** y entra en la habitación. Habrá un temblor. **Entre las grietas hay una pequeña cueva.**



Entra en la habitación y dirígete a la sala a mano derecha. Coge los **items** y presiona el **panel gris de tu derecha. Rescata a la Babe,** salta abajo al final del corredor y abre el panel gris. Salta sobre la **cinta transportadora** y pasa con cuidado por debajo de las **máquinas aplastadoras.**



Cuando consigas pasar las aplastadoras, **irás a una piscina.** Activa las **NVG,** y coge los items de esta zona. El muro que hay a la derecha del entrante con el **suelo rojo es en realidad un ascensor.** Actívalo y abre la puerta de arriba. Rescata a las **Babes y coge la YAC** de la consola. Entra por la puerta de tu izquierda y ve al transporte. Regresa a la terminal. **Después dirígete a la Beta Terminal.** Llama a otro transporte. Cuando se mueva, colócate en la puerta como si fueras a salir y **mantén pulsados los botones de avance y salto.** Si no ocurre nada, repítelo hasta entrar por **un agujero disimulado en el túnel.**



Entra en el **Teleportador,** vuelve a llamar al transporte y esta vez **no saltes.** Sal, avanza por el pasillo, abre la puerta de tu izquierda y gira a la izquierda. **Rescata a la Babe** que hay junto a la puerta de la esquina y abre la puerta de tu izquierda. Pulsa el interruptor que hay tras la mesa para abrir la puerta de la esquina.

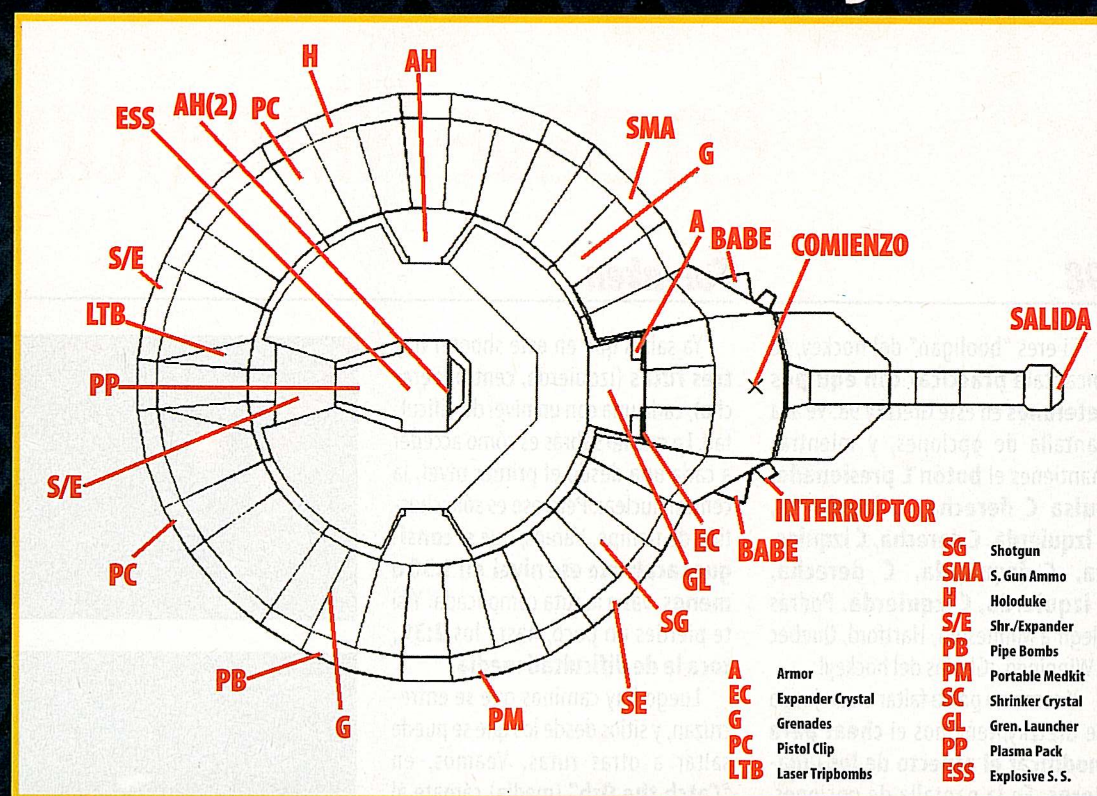


Entra por ella y prepárate: **nada más salir al cráter comienza a correr todo lo que puedas pegado a la pared derecha.** No te pares o **serás víctima de la horda de Drones que vuelan** desde el centro hasta tu posición. Acaba con el Assault Captain **y utiliza el ascensor para escapar. Avanza, coge el Missile Launcher** y pulsa el **interruptor que hay junto a la luz azul. Tírate por el agujero central, activa el Jetpack o las Vitamin-X** y dirígete lo más rápido posible **hacia la grieta negra** que se ve en la lejanía. **Acaba con el Battlelord** que te impide el paso, activa las **NVG,** entra en el recodo y dispara rápidamente una **Pipe Bomb en el muro quebradizo** que verás más adelante.



Salta sobre el monolito. Rescata a la Babe y **dispara una granada** a lo alto del muro que hay cerca de la parte derecha de la grieta. Entra y encontrarás a otra Babe, y la **salida al segundo nivel secreto. Si no quieres jugarlo,** no dispares a la pared y avanza hasta una pequeña piscina. **Sumérgete para acabar.**

NIVEL Secreto: Lunatic Fringe

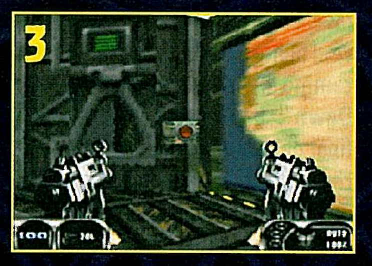




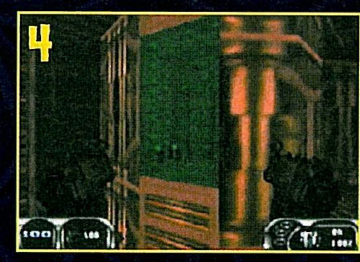
Este nivel secreto no tiene nada que ver con el divertido Burger del principio. Por si no fuera poco con todos los Enforcers, Assault Captains y demás, hay una **extraña ilusión óptica** inducida por la avanzada tecnología alienígena que hará que **tu mente se embote** en menos que canta un Battlelord. Lo primero que debes hacer es **rescatar a las dos Babes** que tienes en las **jaulas** de los lados. Y no dejes de disparar, porque **este nivel está superpoblado.**



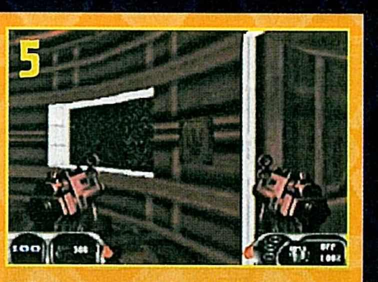
Continúa por el **reborde de tu izquierda** pero no olvides **registrar los dos paneles grises** que hay justo debajo de la zona del comienzo. Ahora que has dado la vuelta puedes ver que hay otro panel, pero este parece tener **grabado una especie de mapa de los Estados Unidos.**



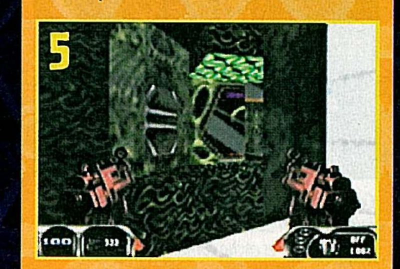
Regresa a la zona de salida y dispara con la pistola a los **dos interruptores dentro de los nichos en la pared.** Ahora ve al **mapa de Estados Unidos** y realiza la misma operación en los otros dos nichos cercanos. Rescata a las dos Babes y prepárate para **entrar en la estructura.**



Utiliza tu posición elevada para **freír al Battlelord** que encontrarás aquí, aunque te será complicado al principio encontrar el ángulo de disparo. También te las verás con algunos **Enforcers y Assault Captains,** así que emplea la misma táctica de antes: utiliza las **Dum Dums, los Missiles y la Submachine Guns** para acabar con ellos. Ten cuidado porque puede haber otro Battlelord fuera esperándote (o puede que no). ¿Todo listo? **Ahora que no tienes más enemigos, recolecta el resto de los items de la estructura interior.** Hazte con el **Grenade Launcher** y desde esa cornisa salta a la columna central por la parte de donde sale un **brillo verde fosforescente.** Aquí te esperan algunos **Plasma Packs y Explosive Shotgun Shells.** Hay **dos Atomic Health detrás de ti** y un saliente más abajo que tiene un **Shrinker/Expander.** Otro **agujero en el muro exterior contiene una Atomic Health.**



Es hora de salir de aquí, pero ¿cómo? **Regresa al panel con el mapa de los Estados Unidos** y desde ahí vuelve a **entrar a la estructura central.** En el muro de la derecha hay un **interruptor en forma de mano alienígena** que debes pulsar. Ahora es el momento de poner a prueba tu resistencia mental, porque sinceramente **éste es uno de los puzzles más difíciles del juego.** Mira por la ventana más cercana y verás que ya no está el panel con los Estados Unidos, sino el del principio. Pero además está abierto y de él sale un rayo reductor. Aún a riesgo de quedar totalmente desorientado, mira ahora por la abertura que hay entre las dos ventanas y verás el panel con el mapa de Estados Unidos, tal como debería ser. ¿Qué está ocurriendo? **Salta hacia fuera por cualquiera de las dos ventanas, pero no salgas por la abertura central** o nunca podrás alcanzar la salida.





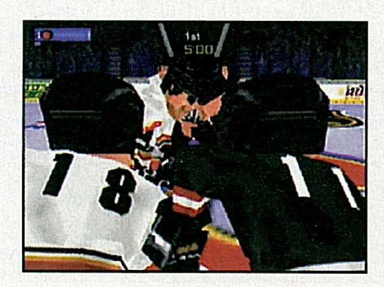
Ahora no hay marcha atrás. Si has olvidado algo, es el momento de cogerlo. Estos niveles secretos están entre otras cosas para que consigas reforzar tu armamento de cara a las siguientes misiones, así que **da un pequeño repaso** (lo más probable es que te **enfrentes a algún Battlelord que antes evitaste**).

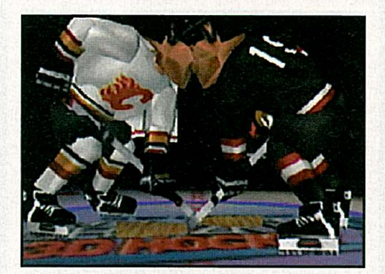


¿Ya has acabado el repaso? Pues colócate **frente al rayo reductor** que sale del panel y **espera a que te alcance de lleno.** Entonces **entra por la pequeña abertura** que tienes justo enfrente y cuando recuperes tu tamaño normal, **golpea el símbolo de salida para escapar de este nivel infernal.**

trucos en clave Nintendo

Wayne Gretzky Hockey '98







Si eres "hooligan" del hockey, te encantará **practicar con equipos veteranos** en este Gretzky 98. Ve a la pantalla de opciones, y mientras mantienes el **botón L presionado, pulsa C derecha, C izquierda, C izquierda, C derecha, C izquierda, C izquierda, C derecha, C izquierda, C izquierda.** Podrás elegir a Minnesota, Hartford, Quebec y Winnipeg. ¡Glorias del hockey!

Y como no podía faltar en un juego de Gretzky, tenemos el **cheat para modificar el aspecto de los jugadores**. En la pantalla de opciones, pulsa **C abajo + R, C izquierda + R, C arriba + R**. En la parte inferior de la pantalla aparecerá un código de 0 y 1. Pulsando C abajo + R, cambias el tamaño de la cabeza de los jugadores. Con C izquierda + R, el cuerpo. Y con C arriba + R, el peso. Y luego puedes probar estas combinaciones: **100000, 010000, 110000, 001000, 000100, 000010, 000001, 110110, 010010, 010101, 010001.**

Forsaken

Ya sabes que en este shooter hay **tres rutas** (izquierda, centro, derecha), cada una con un nivel de dificultad. Lo que no sabrás es cómo acceder a cada una desde el primer nivel, la central nuclear. Pero eso es sólo cuestión de tiempo. Vamos, que **si consigues acabárte ese nivel en 1:30 o menos**, vas a la ruta complicada. Y si te pierdes un poco, hasta los **2:30, toca la de dificultad media**.

Luego hay caminos que se entrecruzan, y sitios desde los que se puede saltar a otras rutas. Veamos, en **"Catch the Orb"** (media) cárgate al tercer cazarrecompensas y conseguirás el orbe de oro (el de verdad). Vuelve al punto de salida y podrás saltar al camino "hard". Y luego, en **"Power Down"**, simplemente avanza hasta el final del stage, golpea los tres switches y destruye a los enemigos de las puertas recién abiertas. Por fin, dírígete hacia "la cosa" que aparece en mitad de la pantalla y dispara hacia el ojo rojo. Con Trojax va muy bien. Si lo logras, saltarás al camino difícil.





Desde la Central Nuclear, que es el primer nivel, podemos saltar a uno de los tres caminos del juego. El tiempo que hayamos invertido en esta misión será el encargado de enviarnos a una de las tres rutas (fácil, media, difícil) disponibles.

Top Gear Rally





Con este truco asistiremos a un "The End" del juego como si de una película se tratase. El escenario y el coche cambiarán cada vez que lo pongáis en funcionamiento.

Hemos dado con dos trucos de los buenos para este genial juego de Kemco/Boss Games. Uno vale para **destapar los nueves coches** disponibles en el cartucho sin que tengas que correr un solo rally. Tienes que empezar una carrera (sólo empezar, tranquilo) y pulsar **A, Izquierda, Izquierda, C abajo, A, Derecha y Z.** Vuelve al menú principal y elige modelo. Sí, el que tú quieras.

El segundo es para **ver los créditos**, pero de un forma especial. Como si se tratase de una película. A ver, tienes que meterte en las opciones y pulsar izquierda o derecha hasta que aparezca **controller configuration.** Entonces presionas **C abajo, Derecha, Abajo, Z** y dejas que el juego, o la película, corran a su antojo.

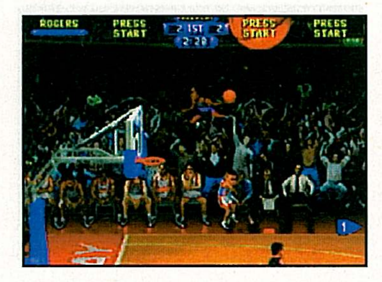
Multiracing Championship

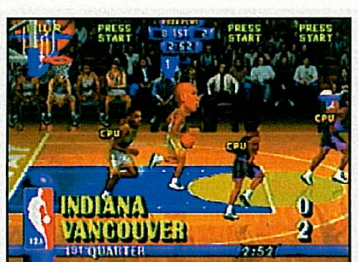
Como ya sabrás, tienes que **ganar las tres carreras del modo Championship para disputar un mano a mano contra los dos vehículos especiales**. Si logras vencerles en todos los circuitos, no sólo ampliarás tu flota con dos coches más (los más rápidos y ágiles, como corresponde), sino que también podrás recorrer los trazados en sentido inverso. Pero nosotros nos sabemos un truco para pillar los dos coches de marras sin tanto esfuerzo. Elige el **modo "2 player versus" y colócate sobre una de las puertas que aparecen cerradas.** Selecciona el coche, sal de la pantalla y elige "1 player race mode". ¡Sorpresa! Uno de los dos bólidos especiales aparecerá ante tus ojos.





NBA HangTime







Antes de ponerte a hacer nada, **configura los controles a tu gusto: elige los botones que prefieras para pase, tiro y turbo.** Y luego, pon en práctica estos movimientos que te damos a continuación en la pantalla **"Tonight´s Match Up"**, que aparece justo antes de empezar el partido:

•Jugar en una pista callejera: Mantén pulsado Izquierda, y presiona Turbo tres veces.

•Cabezas grandes: Arriba + Turbo + Pase, todo a la vez.

•Cabezas enormes: Arriba, Arriba, Pase, Turbo.

•Porcentaje de tiro en pantalla: Gira el mando en el sentido de las agujas del reloj, empezando por Arriba, y mantén Arriba.

•Sin flechas de pase: Izquierda, Izquierda, Pase, Turbo.

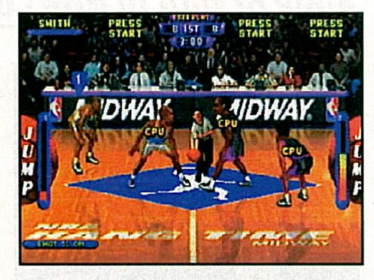
•Sin ayuda de la CPU: Mantén Derecha y pulsa Pase, Pase.

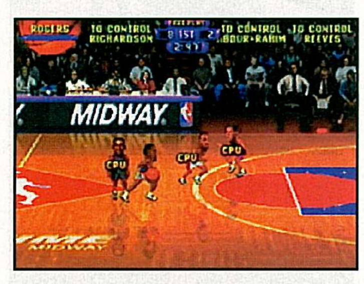
•Balón especial: Mantén Derecha, pulsa Tiro, Turbo y Pase.

Ahora una de códigos especiales. **Cada dígito corresponde al número de veces que hay que pulsar uno de los botones del mando, siempre en la pantalla Tonight´s Match Up.** El primer número corresponde al **botón A, el segundo al C abajo y el tercero al C Derecha** (siempre según la configuración que viene por defecto.).

Puedes introducir más de un código pulsando izquierda o derecha cuando termines de meter el primero. Eso sí, hazlo rápidamente.

•Jugadores infantiles: 025
•Sin música: 048
•Juego más duro: 111
•Pases rápidos: 120
•Sin contador Turbo: 273
•Máxima velocidad: 284
•No se puede empujar: 390
•Turbo ilimitado: 461
•Hípervelocidad: 522
•Máximo bloqueo: 616
•Robos de balón fáciles: 709
•Máxima potencia: 802

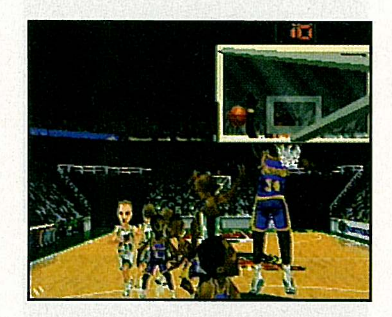


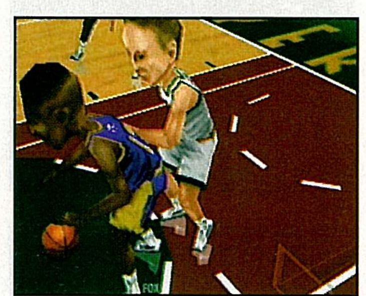




Esta es la pantalla en la que debes introducir los trucos y movimientos que te damos.

Kobe Bryant in NBA Courtside

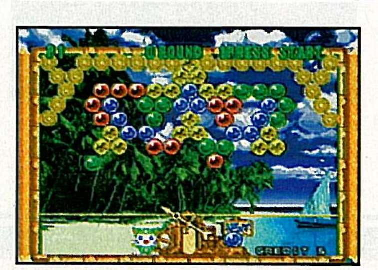




Nuevo "cheat" para el juego de basket de moda. Empieza un partido en cualquier modo y haz pausa. Pulsa entonces **Derecha, Derecha, Izquierda, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z.** Les ha crecido la cabeza a estos chicos de la NBA.

Y dos trucos para vuestro archivo. El primero, para sacar tres equipos nuevos: Left Field, Nintendo y N64. En la pantalla principal ponte sobre la opción Pre-season, **mantén presionado L y pulsa A.** Ahora busca una nueva conferencia. Y el segundo, convierte la cancha de juego en una discoteca de sábado noche. Empieza un partido, pausa y pulsa: **A, C arriba, Abajo, Arriba, C abajo, R, R, B, C derecha, C derecha, Z.**

Bust -A- Move 2



A partir de ahora podrás practicar Bust-a-Move con cualquiera de los simpáticos personajes disponibles en el juego.

Para empezar, "replay" del truco que abre un nuevo mundo en el modo puzzle. En la pantalla del título, **presiona L, Arriba (pad digital), R y Abajo.**

Y para seguir, otro para jugar con distintos personajes también en el modo puzzle. En la pantalla donde eliges entre el camino A y el B, pulsa **Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, L, R, L, R, y luego L+R.**

GoldenEye 007

Completa los siguientes niveles en el tiempo adecuado y obtendrás un montón de ventajas como éstas:

NIVEL	TRUCO	DIFICULTAD	TIEMPO
Dam	**Paintball Mode**	Secret Agent	2:40
Facility	**Invencibility**	00 Agent	2:05
Runaway	**Big Heads**	Agent	5:00
Surface 1	**Grenade Launcher x2**	Secret Agent	3:30
Bunker 1	**Rocket Launcher x2**	00 Agent	4:00
Silo	**Turbo Mode**	Agent	3:00
Frigate	**No Multiplay Radar**	Secret Agent	4:30
Surface 2	**Tiny Bond**	00 Agent	4:15
Bunker 2	**Throwing Knives x2**	Agent	1:30
Statue	**Fast Animation**	Secret Agent	3:15
Archives	**Invisibility**	00 Agent	1:20
Streets	**Enemy with Rockets**	Agent	1:45
Depot	**Slow Animation**	Secret Agent	1:40
Train	**Silver PP7**	00 Agent	5:25
Jungle	**Hunting Knives x2**	Agent	3:45
Control	**Infinite Ammo**	Secret Agent	10:00
Caverns	**RCP-90 x2**	00 Agent	9:30
Cradle	**Gold PP7**	Agent	2:15
Aztec	**Lazer x2**	Secret Agent	9:00
Egyptian	**All Guns**	00 Agent	6:00

Mortal Kombat Mythologies



Si estás harto de recibir castañas en este difícil arcade de lucha, introduce este password en la pantalla correspondiente y serás **totalmente invulnerable**. Eso sí, ojito con las caídas y con las columnas, porque aquí si que no hay salvación. En fin, el **password es: T D F C L T**

Tintín en el Tíbet GB

Para pasar de nivel, pulsa **Arriba, Derecha, B , Abajo, Izquierda, B** en la pantalla del título. Sonará un ruidito. Empieza a jugar y haz pausa. Elige fase en el menú que aparece en la parte de abajo de la pantalla, y da Start. Y si quieres inmunidad total, pulsa **Arriba, Derecha, B, Abajo, Izquierda, B, A, Arriba, Derecha, A, Abajo, Izquierda, A,** en la pantalla del título. Sonará otro bip. Empieza y... no te preocupes por nada.

Lost Vikings 2 SNES

Aquí tienes unos passwords la mar de útiles para atravesar sin problemas las tierras vikingas.

Nivel 20: D4RK
Nivel 21: H4RD
Nivel 22: HRDR
Nivel 23: LOST
Nivel 24: OBOY
Nivel 25: HOM3
Nivel 26: SHCK
Nivel 27: TNNL
Nivel 28: H3LL
Nivel 29: 4RGH
Nivel 30: B4DD
Nivel 31: D4DY

Super Empire Strikes Back SNES

En la pantalla del título pulsa **A, B, Y, X, A, B, Y, A, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X.** Cuando oigas a Darth Vader decir Impressive!, pulsa Start y comenzarás a jugar con todos los poderes de un jedi. Pero ahí no acaba la cosa, ya que si pulsas Start en el mando del segundo jugador te saltarás alegremente todos los niveles. Y si además haces **L y R, también en el pad 2,** entonces accederás a un super menú cargado de opciones.

Super Mario Kart SNES

Vamos a refrescarte la memoria con todos estos buenos trucos para uno de los juegos más molones de la Super Nintendo.

•**Continuación extra:** Si finalizas tres carreras en el mismo lugar, te regalan una continuación de más. Muy útil para seguir corriendo.

•**Ocupas otro lugar en pantalla:** Mantén presionado L y R mientras seleccionas 1 Player Game en Grand Prix. Elige clase, conductor y circuito. Empieza a jugar y sorpréndete de la posición en que apareces en pantalla. Mucho más abajo que antes.

•**Una copa especial:** Entra en el modo Time Trials y selecciona el corredor que quieras. Pulsa Izquierda y mueve el cursor a la opción "Mushroom Cup". Entonces presiona L, R, L, R, L, L, R, R y A.

•**Competir contra la consola en modo versus:** Con el mando 1 empieza a jugar una partida de un sólo jugador en Time Trials. Cuando estés en la pantalla de selección de conductores, pulsa Start en el pad del segundo jugador. Selecciona otro conductor con el mando 2, y otro más con el mando 1. Empieza la carrera pulsando Start en el mando del jugador 1.

•**Pilotos enanos:** En la pantalla de selección de pilotos, colócate sobre uno de ellos, el que más te guste, y pulsa A e Y. Tu conductor se habrá vuelto pequeñín, y la única forma de volverle a la normalidad es chocando contra uno de los champiñones que tira la princesa.

•**Nueva categoría de competición:** Si logras finalizar el juego con todas las copas de oro, o sea, el primero de todo, y te chupas todo el final hasta que pone "The End", la siguiente partida te premiará con una nueva categoría de 150 cc.

YOSHI'S STORY

ENEMIGOS DEL MUNDO 3

Este mes os ofrecemos algo especial: la solución para acabar sin problemas con los cuatro enemigos que aparecen en el ecuador de nuestra historia. Y por supuesto también os contamos todos los secretos de los cuatro niveles que componen el cuarto mundo.

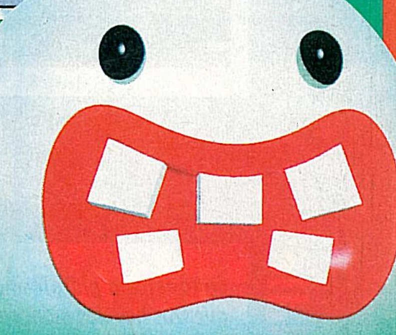
CLOUD N. CANDY (Nivel 3-1)

Es el jefe intermedio más sencillo de eliminar de los cuatro. *Pero no te confíes por su aspecto cándido y simpático, porque* ***puede terminar con tus Yoshis sin ningún escrúpulo.*** *Su ataque consiste en un* ***salto lateral*** *que puedes aprovechar para* ***pasar por debajo al otro lado.*** *Golpear el suelo o su cabeza no le afectará, así que* ***utiliza la lengua contra él.*** *Cada vez que aciertes, se rellenará tu contador de energía y se reducirá el tamaño de Cloud hasta desaparecer.*





INVISO (Nivel 3-2)







Un ***hueso duro de roer*** *este Inviso. La razón principal es que* ***es transparente y puede camuflarse con el fondo.*** *Tan invisible como el viento pero con un golpe duro como la roca. No parece tarea sencilla acabar con él ¿verdad? Bueno, no te pongas nervioso porque aquí está la solución:* ***prepara un huevo, mira el fondo de la pantalla y en cuanto veas que una parte tiembla, dispara sin dudar.*** *Seguro que así aciertas y no gastas huevos disparando a ciegas.* ***Tres disparos y adiós Inviso.***

CLOUDJIN (Nivel 3-3)

Cloudjin es un peligroso enemigo capaz de ***lanzar ataques en forma de llama.*** *Mantente alejado de su aliento flamígero si no quieres acabar aquí. Por si fuera poco tienes que combatirlo* ***saltando sobre plataformas que se balancean.*** *Además los dos bloques de huevos están colocados en una posición tan incómoda que cuando intentes hacerte con* ***algún misil tendrás que cazarlo al vuelo antes de que caiga al vacío.*** *Y no te olvides de las bolas de pinchos que te caerán encima en cuanto te descuides. La única manera de* ***acabar con Cloudjin es lanzarle huevos, así que ya sabes: duro y a ello.***





DON BONGO (Nivel 3-4)

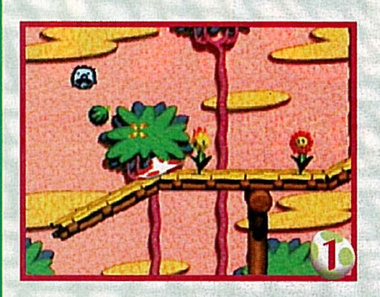


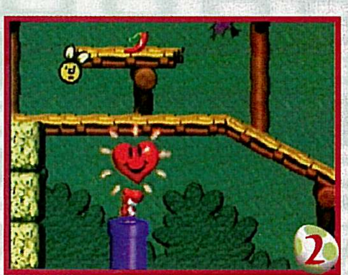


Don Bongo es enorme y ***golpea el suelo para hacer caer sobre ti todo tipo de utensilios de cocina.*** *Acabar con él no es muy difícil si tienes un poco de puntería, porque* ***el único punto débil sus sus labios. Debes evitar la oleada de cacharros,*** *ya que* ***no hay margaritas donde recargar tu energía.*** *Aléjate y dispárale cuando veas un hueco. Y no te preocupes por la munición porque puedes recargarla comiéndote alguna tetera.* ***Tres golpes y Don Bongo será historia.***



Mundo 4-1 Jungle Hut

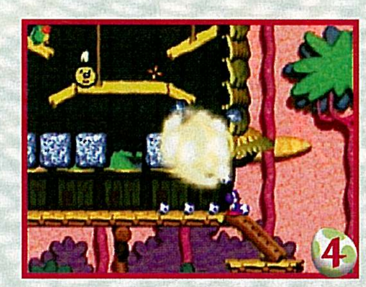


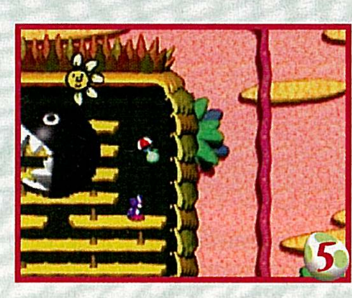


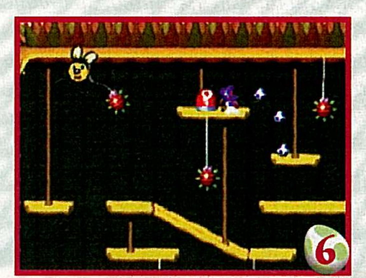


Dirígete a la izquierda, coge munición y sube. Continúa por esa dirección hasta que veas **una flecha.** Sube a la plataforma que hay justo encima y desde ahí salta a la derecha. **Come el tulipán** y utiliza la **forma de huevo para impulsarte y coger el Corazón (1)** que hay en la plataforma superior. Baja y ve al **bloque de huevos del comienzo.** Continúa bajando y sigue el camino de las dos piedras. Bajo la segunda hay otro tulipán, así que repite la operación y esta vez impúlsate hacia la derecha para hacerte con el **segundo Corazón.** Ahora desciende hasta la parte inferior derecha, rompe los bloques de piedra y entra por la **tubería verde.** Avanza y sal por la tubería verde del otro extremo. Aquí te espera el **tercer Corazón (2).**

Entra de nuevo por la tubería y esta vez baja hasta que entres en la choza. Dentro te esperan varias **Bolas Misteriosas,** pero unas **molestas abejas (3)** te van a dar bastante guerra. Para pasarlas, camina muy despacio bajo ellas mientras cae la miel. Cuando termines, sal por la parte izquierda. Ahora vamos a examinar el mapeado:







situándonos en el punto de salida, hay tres flechas en la parte izquierda y tres en la derecha. Contando de abajo a arriba, entra por el camino que señala la primera o la segunda flecha de la derecha. Entra en la choza y verás una hilera de piedras. **Rompe las dos del centro y la que está situada más a la derecha (4).**

Recolecta **todas las monedas de la choza para conseguir un nuevo melón.** Ahora regresa a la pantalla inicial y entra por la flecha superior de la derecha. En esta nueva choza debes **romper las dos piedras de en medio y la segunda de arriba** empezando por la izquierda.

Regresa y entra en el camino que marca la flecha superior izquierda. Entra, sube por las plataformas de la derecha y **dispara a la Bola Misteriosa (5)** de cada extremo. Cuando acabes, ve por la flecha que queda. Activa el **interruptor de la choza (6)** y coge los melones.

YOSHI'S STORY

Mundo 4-2 Jungle Puddle

En la tercera plataforma según comienzas hay dos monedas. Dispara a la **Bola Misteriosa para coger el primer Corazón (1) y activa la primera Miss Warp.** Sumérgete y verás **tres monedas:** coge las de izquierda y derecha y obtendrás un melón más. Justo en la plataforma superior hay otra moneda. Avanza hasta la Bola Misteriosa (hay una moneda junto a ella). Cuando llegues a las **tres cajas (2),** rompe la de en medio y junta las otras dos para obtener **tres jugosos y valiosos meloncitos.**

En las siguientes cuatro plataformas hay monedas. Luego sumérgete y nada hasta lo más profundo para conseguir el **segundo Corazón (3).** Emerge y **activa la segunda Miss Warp.** Cuando **aplastes el Interruptor Misterioso (4)** aparecerán **19 monedas y un melón** sobre la plataforma y bajo el agua. Corre a recolectarlos antes de que desaparezcan, pero ten cuidado con los **Bomb Berry.**

Avanza y verás a un **peligroso pez rojo (5)** que te perseguirá durante el resto del nivel. Su voraz apetito lo convierte en un **enemigo temible** que







no dudará en saltar para devorar a tu Yoshi, así que **no pares de moverte mientras lo tengas debajo.** Junto a la **manzana encerrada en la burbuja hay un melón escondido.** Sube a la plataforma y **empuja la Caja** a la derecha. Ahora júntala con la otra y obtendrás a cambio dos melones.

En la siguiente Caja encontrarás un **Chico Tímido blanco** que viene muy bien a estas alturas de la historia, así que procura acabar el nivel con él sano y salvo. Coge las **cuatro monedas** que están en forma de puente, sumérgete, entra en la **tubería roja (6)** y tendrás la oportunidad de jugar a otro **minijuego de equilibrio,** aunque esta vez será un pelín más difícil: tienes que **mantener las cajas en alto mientras saltas de roca en roca.**

Activa la tercera Miss Warp y avanza hasta el bloque de huevos. Justo en las dos plataformas anteriores hay más monedas. ¿Ves la caja? No la rompas todavía. Empújala, sube a la siguiente plataforma y coge el **tercer Corazón.** Ahora empuja la siguiente caja encima de la otra. En la plataforma anterior a M. Warp hay otro melón.

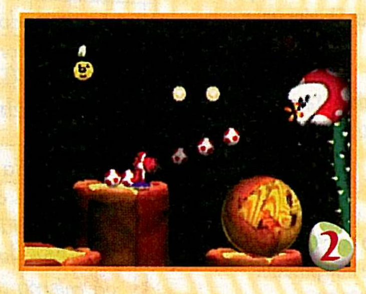
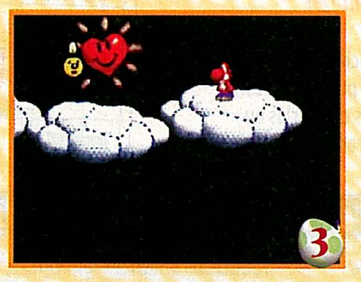
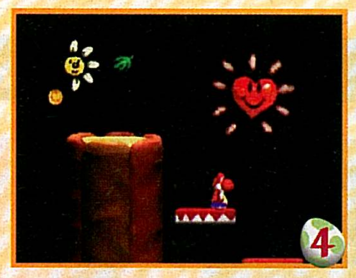


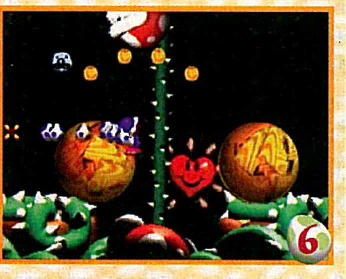




Mundo 4-3 Piranha Grove

Es imprescindible que **cojas munición nada más empezar.** Sube por las plataformas y encarámate a la nube para coger **huevos del bloque (1).** Ahora ya te puedes enfrentar en condiciones a **dos de los enemigos más molestos de todo el juego.** El primero es la **Piranha Plant,** que **te traga entero y te escupe** tras haber reducido tu tamaño. El segundo es una **planta carnívora (2)** que se sacude de lado a lado de la pantalla. Cárgatela de **un huevazo en la cabeza.** Avanza hasta la **primera Caja Misteriosa** y pasa de largo. **Elimina todos los obstáculos** y ahora mueve la Caja que verás a continuación hacia la izquierda, de manera que puedas empujar la que dejaste atrás para que caiga sobre ésta. Pasa la primera flecha y **golpea el suelo cuando llegues a la primera isleta** para hacer aparecer unas plataformas. Sube por ellas y hazte con el **primer Corazón (3).** Recupera municiones en el siguiente bloque y salta de plataforma en plataforma. Reserva al menos un huevo para reventar la **Bola Misteriosa** de la cima y poder conseguir el **segundo Corazón (4).** Ahora estás en el pico más alto del nivel. Desde aquí, salta hacia la izquierda cogiendo las monedas, y entra en la vasija.
Coge el melón que hay entre las dos Piranhas junto al bloque de huevos, y súbete a la bola. Debes permanecer lo más pegado posible a la derecha, pero sin caerte. Ahora llega lo más difícil: **tras coger el melón que hay oculto antes de la bola, súbete a ella** y ve bajando con cuidado de no caerte en los pinchos **(5).**
Salta cuando hayas bajado **seis escalones** y entra en la vasija para introducirte en **otro mini-juego de equilibrio,** o avanza hasta otra bola. Ve pasando **de una bola a otra mientras te haces con el tercer Corazón del nivel (6).**



MUNDO 4

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL

Mundo 4-4 Neuron Jungle



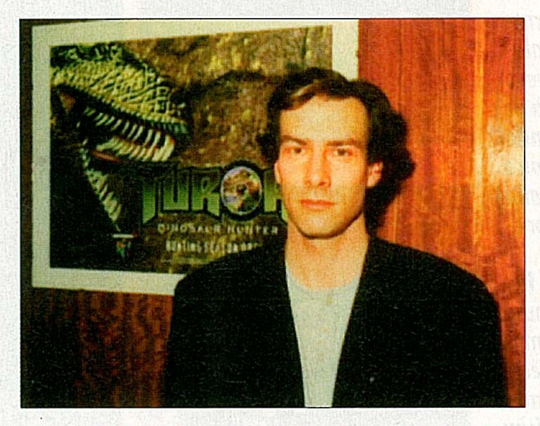


Entra en la vasija y prepárate para conocer a tres nuevos amigos. El primero es la **Neurona morada (1),** que puedes utilizar como puente. **Colócate sobre su cabeza y mueve el joystick hacia los lados para pasar al otro extremo,** y de paso hacerte con las monedas. El segundo amigo es la **Neurona roja,** que te está impidiendo coger el **primer Corazón del nivel (2).** Salta sobre ella con fuerza para aplastarla y hacerte con él.
Sube por las plataformas, recarga los huevos en el bloque, **activa la primera Miss Warp** y baja hasta que encuentres otra **Neurona roja.** Aplástala y déjate caer por la izquierda sobre la **Neurona azul.** De ahí salta a la **Neurona amarilla (3)** y luego a la izquierda. La **plataforma de la flecha esconde un melón.** Ve a la derecha y entra por la vasija.
Activa la tercera Miss Warp y prepárate para una **competición acuática. Rompe la Caja con la interrogación** y tírate al agua. Tienes que coger todas las monedas y pasar entre las columnas antes de que te quedes sin melones. Sube, **coge al Chico Tímido** de la Bola Misteriosa y entra en la vasija.
Dirígete hacia la derecha, **aplasta a la Neurona roja** y pasa por encima. Aplasta a la Neurona roja que hay más abajo y dispara al **segundo Corazón (4)** para hacerte con él. Ahora sólo tienes que ir avanzando (y cogiendo todo lo que veas por el camino, por supuesto) hasta la flecha. Cuando veas a **Poochi, husmea para conseguir unas monedas más y métete en la balsa.**
Cuando llegues a una **plataforma plagada de cactus,** abandona el transporte y sube a ella. Salta la primera, colócate en el hueco y desde ahí **dispara primero a la Bola Misteriosa y después al tercer Corazón** que aparecerá **(5).** Sigue tu camino recolectando todas las monedas e items hasta una **segunda balsa (6).** Ten cuidado ahora, porque comenzarán a **atacarte más ranas** que además traen refuerzos: unos molestos **Chicos Tímidos voladores** que portan suculentas frutas. Cómelas con la lengua pero no pierdas de vista a las ranas. Si te caes, **evita nadar hasta lo más profundo.**





La Máquina de la Verdad



Sigfrido BUTTNER GARCÍA

Jefe de Producto de Acclaim en España

¿Qué pasó con la versión DD de Shadowman?
Dado que el futuro de DD64 todavía no está claro, por el momento hemos optado desarrollar Shadowman sólo para N64.
¿A qué precio lanzarán Turok 2?
Aún no se ha decidido, pero puedo adelantar que sera más asequible que Turok cuando se lanzó en primavera del año pasado.
¿Cómo ha funcionado la versión GB de Turok?
Realmente estamos muy satisfechos con este lanzamiento por su calidad y su éxito en España. Ha sido uno de los más vendidos este año pasado.
¿Para cuándo versiones íntegramente en castellano de sus juegos de N64?
Por diversas cuestiones, no es tán fácil ofrecer versiones íntegras en español como puede parecer, aunque uno de nuestros objetivos es ofrecerlas en todos aquellos juegos que lo requieran.
¿Cuál es el juego de Acclaim más vendido de todos los tiempos?
Sin duda la serie Mortal Kombat, que lanzamos para las consolas de 16 bits y Game Boy.
¿Y en Nintendo 64?
Turok, Dinosaur Hunter
Defina Forsaken con un par de palabras...
Espectacular shoot'em up con un nivel técnologico vanguardista
¿Probe o Iguana?
Los dos estudios de desarrollo forman parte de la élite mundial. Puede que Probe sea más conocido por el desarrollo de juegos para PSX y PC (Alien Trilogy, Forsaken, Batman & Robin) e Iguana por el desarrollo de juegos para N64 (Turok, Forsaken).
A su juicio, ¿cuál debería ser el precio justo de un cartucho de N64?
Teniendo en cuenta la estructura de precios actuales de 1st y 3rd party, el precio más razonable para todos los usuarios de N64 oscilaría en torno a las 10.000 pts -preferiblemente por debajo-. Otra cuestión es nuestra posibilidad real de ofrecer estos precios a los consumidores, ya que el coste de producción, a través de Nintendo, se determina principalmente por la memoria que requiere el cartucho.
¿Qué pinta un juego de fútbol americano en España?
Aunque somos conscientes de que se trata de un deporte minoritario en España, hay muchas personas que siguen con interés la World League y la NFL. Queríamos poner al alcance de los forofos de este deporte,y de los usuarios de N64, este excelente juego
¿Dónde ha ido a parar su Soccer?
Es este momento no puedo desvelar detalles sobre una de nuestras grandes esperanzas para el 99, pero en breve tendremos noticias sobre este juego.

Toma nota

✔ «Mortal Kombat 4» ha retrasado su lanzamiento en Europa hasta **septiembre**. El juego de Midway salió en Estados Unidos el día 24 de junio, y parece que está funcionando bien. Entre otras cosas también por el precio: 49.95$ (menos de 8.000 PTA), lo que no está nada mal para tratarse de un "third party".

✔ Menuda movida consolera os espera en el Parque de Atracciones de Madrid! Resulta que se ha abierto un nuevo **pabellón llamado Cyberocio**, en el que desde ya mismo podéis disfrutar de los últimos juegos de Nintendo 64. El pabellón permanecerá abierto hasta el 30 de agosto.

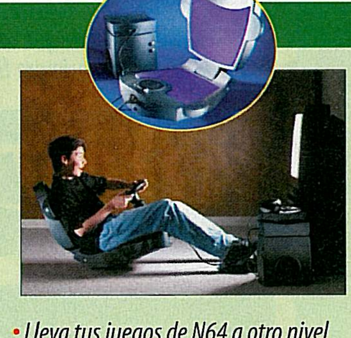
Periféricos de última generación

• *Nintendo presentó en el E3 una* ***gama de accesorios para mantener tu N64 como una patena. Se trata de un cartucho y un controller pak*** *que de momento, sólo están disponibles en USA.*



• *Hasta ahora, la consola sólo se podía jugar en la tele, y tu monitor de PC era sólo compatible con tu PC. Total, energías desaprovechadas, espacio y dinero perdidos. Pero eso se acabó.* ***JAM es un adaptador que te permite jugar con tu N64 en la pantalla de un monitor de PC.*** *Es de reducido tamaño, ergonómico, e incluye un adaptador de corriente para que no tengas obligación de encender el ordenador.* ***JAM lo fabrica AIMS*** *y está disponible en* ***Centro Mail*** *al precio de* ***9.990 PTA.***

• ***Interact,*** *compañía especializada en periféricos, tiene pensado poner a la venta su* ***pistola de luz "Lightblaster"*** *para Nintendo 64. Este modelo incluye* ***recarga inteligente y una media de 16 disparos por segundo.*** *El problema es que no de momento no hay juegos para probar la pistola, aunque parece que* ***Kemco podría estar diseñando el primero.*** *Un arcade llamado «Knife Edge».*



• *Lleva tus juegos de N64 a otro nivel con* ***The Intensor,*** *el último grito en periféricos a la vanguardia. Se trata de un* ***asiento ergonómicamente diseñado para jugar.*** *The Intensor incluye además un* ***nuevo sistema de audio*** *capaz de crear un campo de sonido envolvente. Ideado y producido por* ***BSG Laboratories,*** *es compatible con cualquier consola, cuesta entre* ***300 y 600 dólares,*** *y si queréis saber más cosas de este invento podéis conectaros a su WEB:* ***http://www.intensor.com***

Los más de Nintendo Acción

Los más buscados

1. Legend of Zelda (NINTENDO)
2. F-1 World Grand Prix
3. Turok 2
4. ISS 98
5. Rayman 2

Los que pueden esperar

1. NFL Blitz (MIDWAY)
2. Madden 99
3. Robotech: Crystal Dreams
4. Air Boardin´USA
5. Nascar 99

Los mejores Arcades 3D

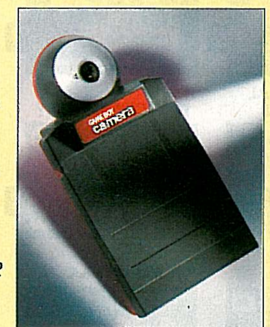
Juego	Precio
1. GoldenEye 007	8.490
2. Forsaken	12.490
3. Turok	9.990
4. Quake	11.990
5. Duke Nukem 64	11.990

Los mejores juegos de carreras

Juego	Precio
1. DKR	8.490
2. Wave Race 64	9.490
3. Mario Kart 64	9.490
4. Top Gear Rally	11.490
5. Extreme G	9.990

Este mes recomendamos...

• **El Pak MUNDIAL de Nintendo 64.** *En realidad una oferta de lujo, que incluye consola más «ISS64», por sólo **29.990 PTA** (en Centro Mail). Si te decides sólo por la máquina, podrás encontrarla por **24.990 PTA** en su configuración básica: máquina más mando de control.*



• *Ya está disponible* **Game Boy Camera,** *uno de los cartuchos/accesorios más flipantes diseñado para la portátil. Digamos que convierte la GB en una cámara de vídeo/fotos, para que luego te diviertas a tu antojo con las instantáneas. Si tienes Game Boy, no se te puede escapar la Camera. Por precio que no quede, **8.490 PTA** en Centro Mail.*



• **«Banjo-Kazooie»** *estará en las tiendas a partir de finales de este mes. Miyamoto ha dicho de él que ojalá fuera así la segunda parte de Mario. Es de RARE, está vivo y es tuyo por **9.990 PTA** (precio recomendado Nintendo España).*

• *Dos clásicos de Super Nintendo que la gran N ha vuelto a poner en la calle:* **«Super Metroid»,** *una de las aventuras más impactantes diseñadas para 16 bits, y* **«Yoshi´s Island: Super Mario World II»,** *que no necesita presentación. Su precio es de lo más atractivo, **5.990 PTA** (recomendado Nintendo España), así que si aún no forman parte de vuestra colección es hora de ponerse al día.*

• **«Kobe Bryant in NBA Courtside»,** *sin duda el mejor juego de basket para Nintendo 64. Ha pulverizado a la competencia: «NBA Pro 98», de Konami, y «NBA Hangtime», de Midway, en calidad, porque las comparaciones son odiosas, y en precio: **8.490 PTA** (Centro Mail). Aproximadamente cinco mil pesetas más barato que el resto.*



• **«Wetrix»,** *uno de los cartuchos más rentables del mercado. El juego es de los buenos y el precio, casi de saldo. Por **7.990 PTA** tienes a mano lo último en puzzles para tu N64.*

Direcciones y teléfonos de interés

Nintendo España. C/ Azalea, 1. Edificio D-1ª. Alcobendas (Madrid). Tel. **91 659 74 00**

Konami. C/ Orense, 34. 9ª planta. Madrid. Tel. **91 556 28 02**

Infogrames Ibérica. C/ Zurbano, 73 -4º interior. Madrid. Tel. **91 442 62 63**

New Software Center. C/ Pedro Muguruza, 6 -1ª planta. Madrid. Tel. **91 359 29 92**

UBI Soft. Plaza la Unión, 1. Sant Cugat del Vallés (Barcelona). Tel. **93 589 57 20**

Electronic Arts. C/ Rufino González, 23 bis. Edificio Arcade. Madrid. Tel. **91 304 70 91**

VIRGIN Interactive. C/ Hermosilla, 46 - 2º Dcha. Madrid. Tel. **91 578 13 67**

Arcadia. Paseo de La Castellana, 52 -6ª planta. Madrid. Tel. **91 562 75 05**

Centro Mail. Camino de Hormigueras, 124. Madrid. Tel. **91 380 28 92**

PROEINSA. C/ Velázquez, 10 -5º Dcha. Madrid. Tel. **91 576 22 08/09**

ERBE Software. C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15. Madrid. Tel. **91 393 88 00**

SPACO S.A. Avda. Industria, 8. Tres Cantos (Madrid). Tel. **91 803 66 25**

MANGA FILMS. C/Balmes, 243. Barcelona. Tel **93 238 40 30**

Calendario de lanzamientos*

JULIO

Banjo-Kazooie	Nintendo

AGOSTO

WWF Warzone	Acclaim
All Star Baseball ´99	Acclaim
Waialae Country Golf	Nintendo

SEPTIEMBRE

F-1 World Grand Prix	Nintendo
Cruis´n World	Nintendo
GEX 64	Midway
Chopper Attack	Midway
Off Road Challenge	Midway
Biofreaks	Midway
GASP	Konami
ISS98	Konami
Mission:Impossible	Infogrames
Superman	TITUS
Mortal Kombat 4	Midway

OCTUBRE

Turok 2	Acclaim
1080º Snowboarding	Nintendo
All Star Tennis ´99	UBI
F-ZERO X	Nintendo
Earthworm Jim 3D	Interplay
Bomberman Hero	Nintendo

NOVIEMBRE

Quest 64	THQ
Rayman 2	UBI
Space Circus	Infogrames
Extreme G2	Acclaim
Twelve Tales: Conker 64	Nintendo
NBA Jam 99	Acclaim
Survivor: Day One	Konami
Wipeout 64	Psygnosis

DICIEMBRE

Tonic Trouble	UBI
Legend of Zelda	Nintendo

**Estas fechas son orientativas y están sujetas a cambios.*

Los más de Nintendo Acción

Los mejores arcades de lucha

1. Fighters Destiny	11.990
2. Mace	13.490
3. KI Gold	8.990
4. MKTrilogy	13.990
5. Wargods	12.490

Los más deportivos

1. NBA Courtside	9.490
2. ISS64	8.490
3. FIFA: RM 98	12.490
4. F-1 P. Position	11.990
5. Francia ´98	12.490

Cinco compras poco recomendables

1. NBA Hangtime	13.990
2. MK Trilogy	13.990
3. Dual Heroes	13.490
4. Hexen 64	12.990
5. Wargods	12.490

Los más vendidos
(datos de Centro Mail, mes de junio)

1. NBA Courtside (NINTENDO)
2. Forsaken
3. GoldenEye 007
4. Yoshi´s Story
5. Goemon

CENTRO MAIL

www.centromail.es

NINTENDO 64





CONSOLA + INT. SUPERSTAR SOCCER

29.990

CONSOLA

24.990







AEROFIGHTERS ASSAULT	12.490
AEROGAUGE	12.490
BANJO KAZOOIE	9.490
BOMBERMAN 64	8.490
BUST-A-MOVE 2	9.490









CHAMELEON TWIST	8.990
COPA DEL MUNDO: FRANCIA'98	12.490
CRUIS'N USA	6.990
CRUIS'N WORLD	8.490
DIDDY KONG RACING	8.490
DUAL HEROES	13.490
EXTREME G	9.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL'98	12.490
FIGHTERS DESTINY	11.990
FORSAKEN	12.490

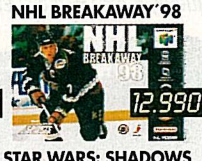



CONTROLLER	4.990
MEMORY PACK (CONTROLLER PACK)	2.990
VOLANTE RACE LEADER 32/64	9.990



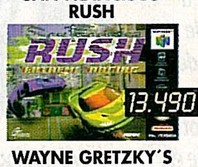






GOEMON 64 (MYSTICAL NINJA)	13.490
GOLDEN EYE 007	8.490
GT 64	11.990
HEXEN 64	12.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER 64	8.490



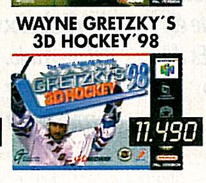





LYLAT WARS	8.990
MACE	13.490
MARIO KART 64	9.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	13.990
NBA COURTSIDE	8.490
NBA HANGTIME	13.990
NBA PRO'98	12.490
NHL BREAKAWAY'98	12.990







OLYMPIC HOCKEY'98	12.490
PILOTWINGS 64	7.490
QUAKE 64	11.990
RAMPAGE WORLD TOUR	11.490
ROBOTRON 64	11.490
SAN FRANCISCO RUSH	13.490
SNOWBOARDS KIDS	8.490
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	9.990
SUPER MARIO 64	9.490
TETRISPHERE	8.490
TUROK	9.990
WAR GODS	12.490
WAVE RACE 64	9.490
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98	11.490
WETRIX	7.990
YOSHI'S STORY	7.990

GAME BOY












GAME BOY POCKET	8.490
GAME BOY CÁMARA	8.490
CASTLEVANIA LEGENDS	5.790
GOEMON (MYSTICAL NINJA)	5.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER	5.890
KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE	5.890
V-RALLY	5.990
WARIOLAND 2	5.990
WORLD CUP'98	5.490

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM











FIFA RUMBO AL MUNDIAL'98	6.990
LUFIA	7.990
SUPER SOCCER	4.990
T2 JUDGMENT DAY	4.990
T2 THE ARCADE GAME	4.990
TETRIS ATTACK	5.990



A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria** C/Manuel Iradier, 9 ©945 137 824

ALICANTE
- **Alicante** C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones,2 Edif. Fuster-Júpiter©966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 28 ©950 260 643

ASTURIAS
- **Gijón** Av. de La Constitución, 8 ©985 343 719

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ©971 405 573

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
  - C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
  - C/ Sants, 17 ©932 966 923
- **Badalona**
  - C.C. Montigalá - C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
  - C/ Soledat, 12 ©934 644 697
- **Manresa** C/ Ángel Guimera, 21 ©938 721 094
- **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
- **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ©937 136 116

BURGOS
- **Burgos** C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ©947 222 717

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ©957 486 600

GIRONA
- **Girona** C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ©972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256
- **Palamós** C/ Enric Vincke,s/n ©972 601 665

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954 NUEVA DIRECCIÓN

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ©974 230 404

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** C/ Doctor Múgica, 6 ©941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
- **Las Palmas de GC** C/ Presidente Alvear, 3 ©928 234 651
- **Las Palmas de GC** C.C La Ballena - Loc. 15 ©928 418 218

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Montera, 32 2º ©915 224 979
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038.©913 782 222
  - C.C Las Rosas. Local 13 - Av. Guadalajara s/n ©917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 89 ©918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Loc. 11 ©916 520 387
- **Alcorcón** C/ Cisneros, 47©916 436 220
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
- **Pozuelo de A.** Crta. Húmera, 87P. 11. Loc.5 ©917 990 165 NUEVO CENTRO
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor ©916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen,8 3 ©986 220 939 NUEVA DIRECCIÓN

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ©921 463 462

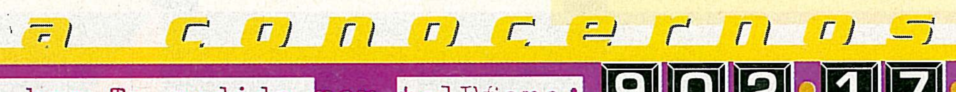
SEVILLA
- **Sevilla** C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ©954 675 223

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
  - C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ©963 339 619
- **Gandía**
  - C.C. Plaza Mayor, Local 9-10 - P. Actividades ©962 950 951

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828

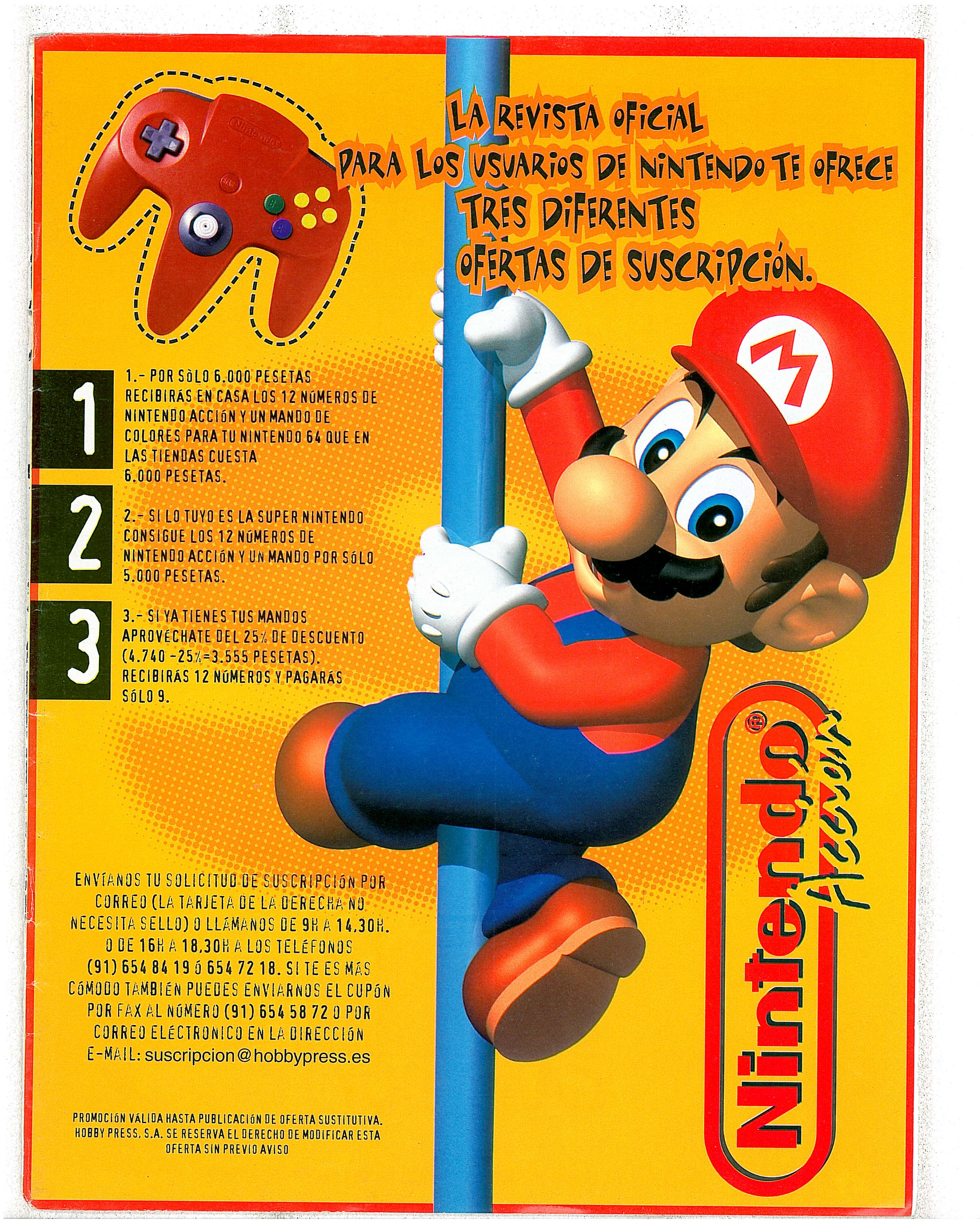
VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arrikibar, 4 ©944 103 473
- **Las Arenas** C/ del Club, 1©944 649 703

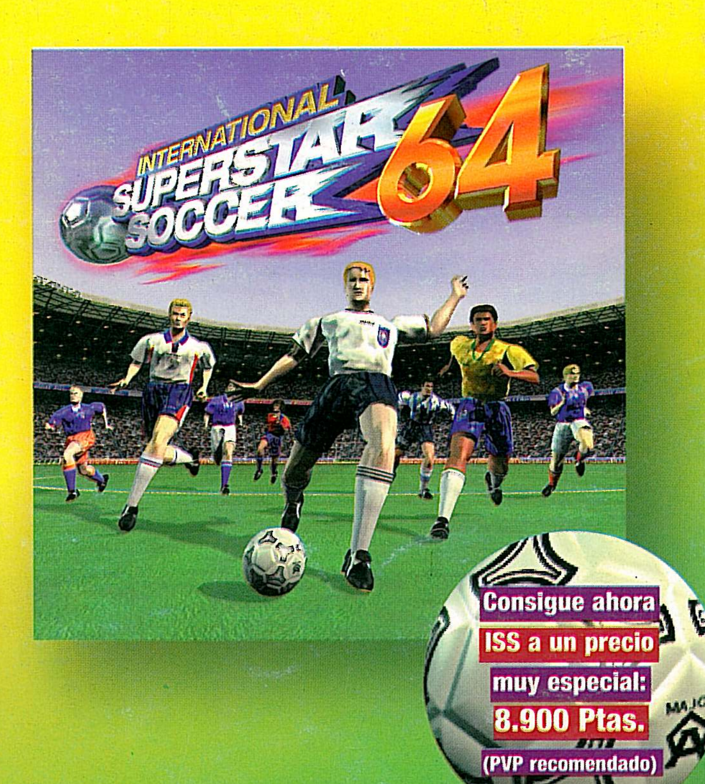
ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Cádiz,14 © 976 218 271
  - C/ Antonio Sangenis, 6 © 976 536 156



o haz Tu pedido por teléfono: 902·17·18·19




LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
TRES DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI LO TUYO ES LA SUPER NINTENDO CONSIGUE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO POR SÓLO 5.000 PESETAS.
3
3.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo® Acción



Consigue ahora ISS a un precio muy especial: 8.900 Ptas. (PVP recomendado)



HOBBY CONSOLAS: 97%
"El mejor simulador de fútbol de la historia."

NINTENDO ACCIÓN: 98%
"La ambientación es fenomenal y la jugabilidad, sorprendente."

VIVE TODA LA EMOCION DEL FUTBOL CON "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER"

el mejor juego de fútbol para Nintendo 64 y Game Boy

Y ahora mételo en el bolsillo con International Super Star Soccer para Game Boy

Nintendo GAME BOY KONAMI INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

NINTENDO64

GAME BOY

KONAMI

Orense 34, 9º. 28020 MADRID Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02